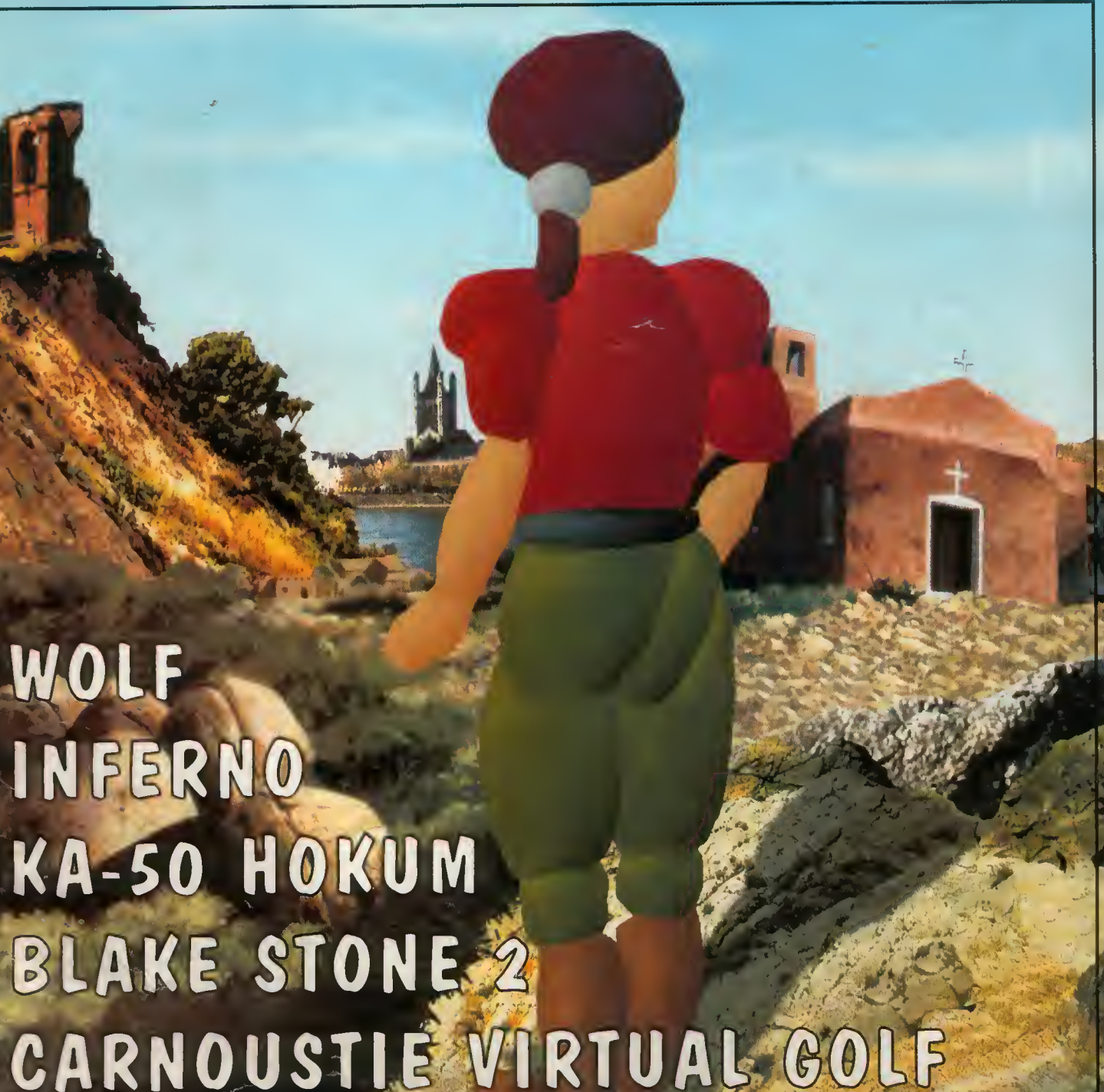


ŚWIAT GIER

KOMPUTEROWYCH



WOLF
INFERNO
KA-50 HOKUM
BLAKE STONE 2
CARNOUSTIE VIRTUAL GOLF



CZEŚĆ!

Na początek krótkie wyjaśnienie. Po wydaniu kwietniowego numeru ŚGK przyszło do redakcji kilka listów, w których pytaliście o to, kim jest osobnik widniejący obok prima aprilisowego wstępniaka. Już spieszę z odpowiedzią, choć nie ukrywam, że czuję się nieco zażenowany, zdradzając taką tajemnicę. Otóż owym słodkim dziecięciem jestem ja sam, ale w wieku lat siedmiu. Nawiasem mówiąc, kiedy patrzę teraz w lustro i widzę te przekrwione od nieustannego grania oczy, aż mnie coś chwyta za serce. Tak dobrze się zapowiadało, a tu masz babo placek - zachciało się gier komputerowych. No cóż, tak to już w życiu bywa.

Przechodząc do tematu, po targach Infosystem '95 wszyscy w redakcji czujemy się wykończeni, ale jednocześnie i zadowoleni. Nudne wystawanie za ladą umilały nam miłe pogawędki z Wami, niektóre bardzo owocne i ciekawe. Dziękujemy w tym miejscu za wszystkie słowa pochwały i obiecujemy solennie nie spuszczać z tonu. Przykładem tego, do czego dążymy, niech będzie bieżący numer ŚGK.

Znajdziecie w nim, oprócz recenzji, opisów i rozwiązań gier różnych, także sporą część poświęconą grom polskim. Mówiąc dokładniej, zamieściliśmy recenzje pięciu polskich nowości, które ostatnio pojawiły się na naszym rynku, a które zasługują na komentarz z naszej strony. Poświęciliśmy również sporo miejsca na TRYBUNĘ. Szczególną uwagę polecam Wam zwrócić na obiecywaną listę gier na CD32, głos Gracza rozpatrujący temat PC kontra Amiga oraz artykuł "Taktyczne strategowanie". Ostatnim materiałem rozpoczynamy zresztą cały cykl poświęcony grom strategicznym i nie tylko, otwierając tym samym działalność KANTYNY. Szczegóły znajdziecie na stronie 60.

Na koniec przypominam o Międzywojewódzkim Turnieju Sensible Soccer - Chetmno '95 oraz powiadamiam o możliwości spotkania się z nami 17 czerwca w Chorzowie na spotkaniu organizowanym przez Śląski Klub Fantastyki. Bliższe informacje podajemy na stronie 3.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773

INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 3.

Numer 5

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:

Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Karol Jagodziński

Grażyna Zubik

REDAKCJA:

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:

Piotr Biłski

Tomasz Dominiak

Szymon Grabowski

Tomasz Kokoszczyński

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Piotr Orcholski

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA

Andrzej Kentzer

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszyłło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.



TRYBUNA



Infosystem '95	61
Klub CD32	58
Komputer kontra wyobraźnia	63
Konsole	65
Listy	2
Miedzy nami, graczami...	62
Plotki, ploteczki	4
SOS	68
Taktyczne strategowanie	60
Uwaga! Made in Poland	64
W biegu...	64

NOWOŚCI



Anast	6
Baldies	6
Bureau 13	7
Guilty	7
Kwok's Game	6
Lost Eden	7
The Speris Legacy	6
Woodruf	7

TRIKI



Triki! Triki! Triki!	70
----------------------	----

HITY



Najlepsze z najlepszych	59
-------------------------	----

OPISY



Blake Stone 2	14
Carnoustie Virtual Golf	50
DinoPark Tycoon	17
Ecstatica	54
Exsperyment Delfin	31
Football Glory	52
Inferno	45
KA-50 Hokum	8
KneePin	41
King's Quest 7	12
Little Big Adventure	18
Mystic Towers	24
San	32
Snowroads	28
Sony's	33
Space Simulator	48
Teenagent	34
Wolf	21
Za żelazną bramą	35
Zeppelin	42

DODATKI



MARKET	74
PLAKAT	38
SKLEP SGK	37

Blake Stone 2

Komandos Blake Stone znów powraca! Wraca również dr Goldfire, a wraz z nim całe zło tego świata. Przed Tobą kolejna samotna wyprawa eks-terminacyjna na koszt firmy Apogee.



Carnoustie Virtual Golf

Golf to gra dzentelme-nów. Wymaga przy tym sporych nakładów finan-sowych - chyba że dyspo-nuje się programem CVG, który pozwala pograć w ten szlachetny sport w... domu.

Inferno

Tę grę zapowiadaliś-my już kilka razy, ale jej twórcy wciąż przenosili premierę swojego dzieła na później. Teraz wresz-cie Inferno dostępne jest na rynku. Czy spełnia nasze oczekiwania?

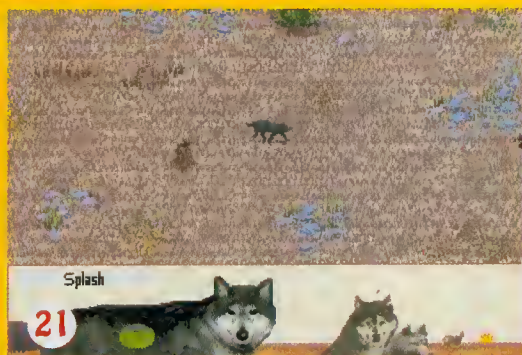


KA-50 Hokum

W dziedzinie symulacji właściwie nie zdarzyło się ostatnio nic rewelacyjne-go, jeśli nie liczyć... no właśnie, czy gra KA-50 Hokum jest tym, na co czekali bywalcy podnieb-nych szlaków?

Wolf

Było już tak wiele roz-maitych symulacji, że wcale nie dziwi powsta-nie symulacji życia wil-ka. Cieszy jednak fakt, że Wolf nie tylko bawi, ale też uczy - uczy sza-cunku do życia.





* listy * listy * listy * LISTY *

Cześć!

Jak obiecałem miesiąc temu, ziałka LISTY znów wraca na miejsce. Ponieważ w ciągu tego czasu porobiło się trochę zaległości, w bieżącym numerze zamieszczam większą niż zazwyczaj dawkę Waszych listów. Zaczynamy.

W numerze 3/95 w rubryce LISTY przeczytałem ogłoszenie Przemysława Pienia z Prusic, który poszukuje gry Sensible World of Soccer. (...)

Chciałbym nawiązać z nim kontakt, gdyż mógłbym mu ją odsprzedać. Jeśli to możliwe, proszę Was o przekazanie mi jego adresu, bądź zawiadomienie go o mnie i podanie mu mojego adresu.

**Wasz stały czytelnik
z Wrocławia**

Wybieram tę drugą propozycję i podaję Przemkowi Twój adres:

Grzegorz Wiśniewski
ul. Jedności Narod. 68A/15
50-258 Wrocław

Chciałbym się dowiedzieć, czy w Waszym SKLEPIE wszystkie gry mają polską instrukcję. Jeśli nie, to moglibyście zamieszczać informacje, które nie mają.

**Adam
Ruda Śl.**

Drogi Adamie, oczywiście, że wszystkie gry zawierają polską instrukcję. Jest to nasz warunek dopuszczenia tytułu do sprzedaży. Nie ma wtedy powodu, aby zamieszczać przy każdej pozycji odpowiednią adnotację. Czynimy to tylko w przypadku, gdy gra jest w polskiej wersji językowej, tzn. gra się w niej w naszym ojczystym języku. Teraz już chyba wszystkim jest dla Ciebie jasne.

Jestem zainteresowany kupnem gier w SKLEPIE ŚGK. W jednym z numerów zauważyłem gry na CD, tj. "Dune" i "FIFA - International Soccer". (...)

1. Czym różnią się te gry (wersje "Dune", przyp. red.), że na CD cena jest trzykrotnie wyższa?

2. Dlaczego wersja "FIFA..." na nośniku 3,5" wymaga 4 MB RAM, a na CD 8 MB RAM?

Czy jest taka możliwość, że na 4 MB RAM uruchomi się wersja CD?

**Grzegorz
Nowy Sącz**

ODP 1. Kompaktowa wersja "Dune" różni się od dyskowej tylko, albo aż, grafiką i muzyką (bogatsze). To właśnie te elementy podnoszą tak znacznie cenę gry. Czy aż taka różnica jest uczciwa, to już całkiem inne pytanie i to nie do nas, nawet nie do dystrybutora, ale do samego producenta. W ogóle, to zastanawiające, że choć produkcja kompaktu jest już ponoć tańsza od produkcji dwóch dyskietek, to ceny tych pierwszych wciąż zwyżkują. Jest to bardzo ciekawe zjawisko z dziedziny ekonomii, które po ludzku należy chyba określić mianem prostym - zdzierstwo!

ODP 2. Wymagania wpisane w SKLEPIE są wymaganiami minimalnym i poniżej nich gry się nie uruchomi. Różnice w żądanej wielkości RAM wynika prawdopodobnie z dodatków w postaci, jak wyżej, lepszej grafiki i muzyki.

Posiadam komputer Amiga 1200 z twardym dyskiem i z zewnętrzną stacją dysków. Mam do Was jedno pytanie: czy gra "Comanche", której plakat był w ŚGK nr 11/94, działa na moim komputerze? Jeśli tak, odpowiedzcie proszę, gdzie można ją dostać.

**Paweł Piątek
Czarnków**

Niestety, nie istnieje wersja amigowska tej gry ani na A500/600, ani na A1200/4000.

Chciałbym się dowiedzieć czy takie gry, jak "Aladdin" i "Lion King" są na Amigę 600. Z różnych źródeł dowiaduję się różnych rzeczy.

**Michał Woźniak
Lublin**

Z tego, co mi wiadomo, żadna z tych gier, standardowo przeznaczonych na A1200/4000, czyli komputery z kośćmi AGA, nie występuje w wersji na A600 i występować nie będzie. (Z ostatniej chwili. Doszły mnie słuchy o wersji "Lion Kinga" na A500, ale nie wiem, czy to tylko plotki, czy szczerą prawdą.)

Jestem posiadaczem Amiga 1200. Niedawno u kolegi zobaczyłem "Mortal Kombat 2" na IBM. Pomiędzy wersją amigowską a IBM-owską wynika wiele dość widocznych różnic. Wiadomo przecież, że możliwe jest wykonanie tej gry na A1200, której poziom równałby się z poziomem wersji na IBM. Czy jest więc wersja "Mortal Kombat 2" na kości AGA? Jeżeli jest, to gdzie ją można dostać?

**Daniel Radziejewski
Leszno**

Sprawa wygląda, jak wyżej, tylko w drugą stronę. Nie istnieje i prawdopodobnie nie będzie istniała wspomniana przez Ciebie, Danielu, hipotetyczna wersja tej gry na kości AGA.

Powyższe trzy przypadki nie ulegną zmianie przynajmniej do czasu, aż nie wyjaśni się sytuacja Commodore'a. Potem - może coś się ruszy...

Drogi P.P.

W ŚGK nr 1/95, w odpowiedzi na list Darka Sabaty, piszesz, że gra "Lotus 3" będzie bez problemu chodzić na A1200. Jako jej posiadacz i wielbiciel gier tego typu jestem przygnębiony faktem, że żadna z części "Lotusa" u mnie nie chodzi (próbowałem już przez KickStart 1.3 i wyłączyłem kości AGA). To samo z grą "Prince of Persia" oraz "Death Mask". U kolegi, który ma A500, wszystkie powyższe gry chodzą bez problemu.

**Grzesiek Aratyk
Warszawa**

Co do "Lotusa", to sprawa powinna być prosta. Poszukaj gry, a właściwie zestawu trzech gier pt. "Lotus - Trilogy". Komplet ten przeznaczony jest w wersji dyskietkowej na A1200 i kompaktowej na CD32. Jeśli chodzi o dwa pozostałe tytuły, to nie jestem Ci w stanie pomóc. Po prostu obydwie chodziły u mnie bez problemu i nie znajduję powodu, dla którego nie działały one u Ciebie, przynajmniej na odległość. Spróbuj może porady u kolegi posiadającego podobny sprzęt lub w najbliższym serwisie czy sklepie software'owym.

1. Czy na PC istnieją takie gry, jak "Championship Man-

ager", "On the Ball", "Sensible World of Soccer"?

2. Czy istnieją na mój komputer ciekawe menedżery koszykówki?

3. Czy możliwym by było, abyście opisali najlepsze menedżery sportowe, jak to było z grami logicznymi i sportowymi?

Rene

ODP 1. Tak, wszystkie trzy tytuły są dostępne w wersjach na PC.

ODP 2. Niestety, nie słyshałem o menedżerze koszykówki. W sumie szkoda, że nikt jeszcze nie wpadł na ten pomysł.

ODP 3. Możliwe, czemu by nie. Spróbuję porozmawiać o tym z autorami na najbliższym kolegium redakcyjnym

Przy okazji chciałbym przypomnieć, że ogłoszenia do MARKETU przyjmujemy tylko i wyłącznie na blankietach, więc i Ty, Rene, musisz spełnić ten warunek.

Zamierzam sobie kupić Amigę 500, ale w pewnym sklepie komputerowym dowiedziałem się, że A500 i A600 już się nie produkuje. Czy to prawda?

**Padlin
Gryfów Śl.**

Zdaje się, że o tym nigdy nie pisaaliśmy na łamach ŚGK, dlatego odpowiem teraz. Tak, od roku już nie produkuje się żadnego z tych typów komputera. Nie oznacza to jednak, że nie są one w ogóle dostępne w sklepach. Sztuki, które przeleżały ten czas w magazynach, a było tego naprawdę sporo, są systematycznie wypuszczane na rynek po niższej cenie (poza Polską, gdzie wciąż cena jest stosunkowo wysoka).

Jestem stałym czytelnikiem ŚGK i od pewnego czasu stwierdziłem, że recenzje gier, które w nim zamieszczacie, są w większości powierzchowne i coraz mniej konkretne. Zakupiony przeze mnie lutowy numer czasopisma przeszedł jednak moje wszelkie oczekiwania. Zamieszczona w nim recenzja programu "Pinball Illusions" jest po prostu niepełnym opisem PIRACKIEJ (!), a ponadto nie skończonej wersji programu. Zamieszczone screeny również świadczą o niepełnej wersji. Jeśli nie wierzycie, to mogę



* listy * listy *

Wam przesłać oryginalną, zachodnią wersję gry. Posiada ona bardzo ładne renderowane intro, opisy stolów, a ponadto w przeciwieństwie do pirackiej wersji zapisuje wszystkie rekordy. Opisywany trik z klawiszem Ctrl po prostu nie działa. Opcję z trzema bilami można włączyć jedynie poprzez umiejętną granie. Tej wersji flipperów pan Boss tak łatwo nie szuka, jak oszukiwał właścicieli salonów gier. Wszystkie tunele i gadżety działają normalnie i każde z nich ma określoną funkcję. Zwiększono liczbę animacji i efektów dźwiękowych, a żeby uruchomić stół z głównego menu, nie trzeba wcale nacisnąć się ze spacją, tylko wcisnąć F1, F2 lub F3 dla wybranego stołu. Wybór pomiędzy całym a przesuwanym stołem działa przez cały czas, a nie tylko po wybieciu bili. Gra nie jest bezsensowna, lecz powiedziałbym bardzo trudna i trzeba wykazać się zręcznością, a nie "zapalczywie odbijać flipperami", by wpisać się do tabeli najlepszych wyników.

Następnym razem pan Boss niech lepiej poczeka kilka tygodni dłużej i opisz wersję pełną i oryginalną, niż ogólnikowo podsumowuje tak atrakcyjną grę.

PS. Jeśli pan Boss uważa, że są lepsze flippery, niech poleci je gorąco Czytelnikom.

Marcin Łódź

Celowo przedstawiam list w całości, aby nie być potem posądzonym o manipulowanie treścią. Na początek chciałbym zaznaczyć, że Boss nie recenzował gry na podstawie wersji pirackiej. Osobiście, podkreślałam, osobiście wręczyłam mu grę w wersji demonstracyjnej, która, jak to u zwyczajni bywa, została nam przesłana bezpośrednio od wydawcy, w tym przypadku firmy 21st. Century Entertainment. Inna sprawa, że Boss wziął tę wersję za gotową do wypróbowania na rynek produkt i skrytykował trik (klawisz Ctrl), który miał ułatwić testerom ocenę gry. To śmieszne, ale prawdziwe i myślę, że nie ma się tu co wstydzić, tylko należy przeprosić Ciebie, Marcinie, i Czytelników w imieniu Bossa, co na jego prośbę ninie-

szym czynię. Boss prosił mnie również, aby przekazać od niego, iż nadal podtrzymuje ocenę gry, którą wyznaczył kierując się własnym gustem. Z lepszych pinballi poleca on, jak powiedział, chociażby stary, ale wciąż dobry Pinball Fantasies.

Na koniec dwa komunikaty.

Po pierwsze, słowa te kieruję do zawiedzionego Sebastiana Babczyńskiego (Muad'Dib). Wszystkie Twoje listy i opisy były uważnie czytane przeze mnie i nie tylko przeze mnie. Co do uwag krytycznych, to przyjmuję je do wiadomości i obiecuję odpowiednio na nie zareagować. Zwłaszcza w sprawie YA i Twojej propozycji, bo faktycznie byłeś pierwszy, który proponował założenie działu SAVE - ZRÓB TO SAM, jak to nazwał. Natomiast Twoje opisy nie przechodzą do druku, ponieważ nie spełniają narzuconych przez nas wymogów. I wcale nie mówię tak dlatego, że się na Ciebie obraziłem, czy że Cię nie lubię. Główną ich wadą jest to, że są w większości nieczytelne (duża ilość literówek i błędów, brak spójności). Ale zachęcam Cię do dalszego próbowania, gdyż zauważyłem u Ciebie rozwój, a to już dużo. Być może kiedyś osobiście zgłoszę się do Ciebie z prośbą o jakiś opis.

Po drugie, definitywnie przestaję odpowiadać na pytania dotyczące sprzętu (co kupić, dlaczego i jak to działa). Ilość listów na ten właśnie temat, notabene coraz bardziej banalnych, przekroczyła próg krytyczny i nie mam już siły odpowiadać na to wszystko. ŚGK nie jest katalogiem sprzętowym ani instrukcją obsługi, ale pismem o grach komputerowych. Jedyne co mogę doradzić, to uważne czytanie ŚGK i analizowanie sytuacji rynkowej. Będzie wtedy wiadomo, co kupić i dlaczego. Wątpięcym polecam także udanie się do najbliższego sklepu komputerowego, gdzie uzyskają rzetelną informację na temat wyboru odpowiedniego komputera i jego obsługi. Ponadto planujemy zamieszczenie działki sprzętowej, gdzie będzie można się paru rzeczy dowiedzieć. Przepszczam wszystkich zawiedzionych.

P.P.

**ZAKŁADOWY KLUB KULTURY S.A. w CHEŁMNIE
URZĄD MIASTA CHEŁMNA
MARKSOFT**

oraz **ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH**
zapraszają w dniu **13.05.1995** na:

MIEDZYWOJEWÓDZKIE MISTRZOSTWA "SENSIBLE SOCCER" CHEŁMNO '95

REGULAMIN:

1. TERMIN I MIEJSCE - turniej rozpocznie się w dniu 13.05.1995 r., w sobotę, o godz. 10.00, w Zakładowym Klubie Kultury przy FAM S.A. w Chełmnie (ul. Polna 8).

3. ZGŁOSZENIA - aby wziąć udział w turnieju, należy zgłosić swoją osobę listownie na adres ZKK FAM S.A., ul. Polna 8, 86-200 Chełmno (z dopiskiem "Sensible Soccer - Chełmno '95") do dnia 9.05.1995 r. Na odwrocie koperty należy podać dokładny adres zwrotny. Uwaga: ograniczona ilość miejsc.

4. ORGANIZACJA - organizatorzy zapewniają sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie, zaś od uczestnika wymaga się posiadanie stroju sportowego (dres) oraz własnego joysticka.

5. SYSTEM ROZGRYWEK - uczestnicy turnieju na drodze losowania zostaną podzieleni na cztery grupy, w których rozegrają mecze każdy z każdym. Do grupy ćwierćfinałowej awansuje po czterech najlepszych z każdej grupy. Dalej turniej będzie rozgrywany na wzór Mistrzostw Świata.

6. NAGRODY - sponsorami turnieju są: FAM S.A., Urząd Miasta Chełmna, firma MarkSoft oraz ŚGK.

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE - Istnieje możliwość zarezerwowania noclegu po pisemnym zgłoszeniu. Prowiąt uczestnicy organizują we własnym zakresie. Na miejscu istnieje możliwość zakupu napoi i stodyczy. Kontakt telefoniczny: (0-56) 86-11-00/05, w. 315, w godz. 7.15 - 9.00, 13.00 - 15.00 lub 16.00 - 20.00 w czwartki, piątki i soboty.

ŚLĄSKI KLUB FANTASTYKI oraz NOWA FANTASTYKA

zapraszają wszystkich miłośników fantastyki
na seminarium pt.:

CZY POTRAFIMY TŁUMACZYĆ CZYLI O ZAGADNIENIACH PRZEKŁADÓW I ICH WPŁYWIE NA TWÓRCZOŚĆ RODZIMĄ.

Seminarium odbędzie się w dniach 16.06 - 18.06 br. na terenie Hotelu Ośrodka Harcerskiego w Woj. Parku Kultury i Wypoczynku w Chorzowie (za Stadionem Śląskim).

W programie przewiduje się wystąpienia pisarzy, krytyków i tłumaczy związanych z fantastyką. Odbędzie się też mini-bankiet, podczas którego zostaną wręczone nagrody SKF dla twórcy, wydawcy i fana roku 1994.

Koszt uczestnictwa wynosi 50 zł (500.000,-) i obejmuje akredytację, 2 noclegi oraz bankiet. Wpłaty należy kierować na konto: PKO II OM KATOWICE 27528-51998-132. Prosi się o wcześniejsze telefoniczne zgłoszenie uczestnictwa na numer (0-3) 153-98-04 lub (0-3) 106-35-09.

UWAGA! CZYTELNICZY Z REGIONU ŚLĄSKIEGO!

Dzięki uprzejmości organizatorów zapraszamy Was na spotkanie z redakcją ŚGK, które odbędzie się 17 czerwca (sobota), o godz. 11.00 w Hotelu Ośrodka Harcerskiego.



Platki, płateczki



MIAŁA BYĆ WIELKA NIESPODZIANKA

...a jest tylko ciekawostka, gdyż **Pyrotechnica**, najnowsza gra firmy Psygnosis, "pierwsza, lepsza nawet od **Dooma**, w pełni trójwymiarowa gra, w której poruszać możesz się naprawdę wszędzie" okazała się niestety druga, ponieważ na rynku od pewnego już czasu panuje **Descent**. Cóż, trochę się spóźnili. Niemniej jednak akcja gry przenosi Cię do super informatycznej cyberprzestrzeni, w której robisz to, co zwykle - wiesz co. Z tajnych przecieków wiadomo, że pociski, które masz do dyspozycji, są wyjątkowo groźne. Koniec przekazu.

RAJ DLA MIŁOŚNIKÓW GOLFA

Słowa "multimedia" i "interaktywny" wciskają się ostatnio wszędzie i nie uchronił się przed nimi nawet golf, dyscyplina, o której myślałem dotąd, że niewiele ma wspólnego z mediami i byciem interaktywnym. Firma Gametek w swojej nowej grze, **Fairway to Heaven**, twierdzi jednak inaczej, gdyż na CD, prócz samego programu, znajdziesz ponadto mnóstwo wskazówek mistrzów golfa na temat, jak grać w... golfa. Hmm. Wszystko oczywiście sfilmowane i zgrabnie upchnięte na kompakt. Co do samej gry, przed Tobą 18 dołków, a jej przebieg możesz oglądać poprzez 8 kamer.

CZERWONY DUCH WCIAŻ STRASZY

Nowy program firmy Empire, **Red Ghost**, to jakby na-

nadto ich struktura pozwala upchnąć na tej samej powierzchni znacznie więcej tranzystorów, niż udaje się to zrobić przy wykorzystaniu



wrót do starych tendencji w przydzielaniu bohaterom gier i filmów plaketek: Dobry i Zły. Tytułowy Czerwony Duch to grupa złych komunistycznych szpiegów, która pragnie spenetrować szeroko pojmowaną kulturę Zachodu i zdaje się, przeszczyć tam kilka komunistycznych idei. Ty, dobry dowódca tajnego, a na dodatek prywatnego oddziału do zadań specjalnych musisz temu przeciwdziałać. Inaczej wszystkim nam grozi bezpłatna służba zdrowia, darmowe mieszkania i kilometrowe kolejki po zapalki. Czuj duch!

DIAMENTOWE PECETY?

Na podstawie prowadzonych obecnie badań można przypuszczać, iż w przyszłości diamenty znajdą szerokie zastosowanie w przemyśle komputerowym. Są odporne na wysokie temperatury, chemicznie obojętne i przewodzą ciepło lepiej, niż używane do tej pory materiały. Po-

siliconu, a to oznacza, iż procesor zbudowany na bazie diamentów będzie znacznie szybszy od produkowanych obecnie. Powstaje jednak pytanie: czy w obawie o nasze diamentowe chipy komputery będziemy trzymać w sejfach?

KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE

I jeszcze jedna ciekawostka techniczna. Firma NEC ogłosiła, iż udało jej się zaprojektować chip dynamicznej pamięci RAM o pojemności 1 GB. Każdy chyba zdaje sobie sprawę, co może to oznaczać dla nas, graczy? Czuję w kościach, że muszę mieć te nowe kości.

RASIZM, PRZEKLEŃSTWA I SEX

...zapowiada firma Do-mark w planowanej na ten miesiąc **The Orion Conspiracy**. Jest to kolejna rozgrywająca się w przyszłości przygodówka, w której wcie-

lasz się w postać 48-letniego, brodatego gościa. Cier-



pisz na częściowy paraliż, masz kłopoty z płucami, a na dodatek chcesz odkryć, co kryje się za śmiercią Twojego syna. Ja wiem, nawet nie grając: kłopoty.



KINOMANIA

Hollywood opanowała mania robienia filmów na podstawie gier (do tej pory było na odwrót). Po sukcesie **Street Fightera**, który pewnie już wkrótce trafi i do naszych kin (o ile już tego nie zrobił), trwają prace nad **Mortal Kombat**. Szkoda, że tym razem jedyne słynne nazwisko to Christopher Lambert (Nieśmiertelny), ale zobaczymy, a nuż będzie to kolejny przebój sezonu. Prócz tego nadal trwają przygotowania do filmowej wersji **Dooma**. Oznacza to, że producent wciąż może skasować cały pomysł, ja jednak mam nadzieję, że tego nie zrobi. Kolejny prawdopodobny film to **Myst**. Twórca gry, firma Broderbund, udzieliła zezwolenia na napisanie serii książek, których fabuła ma się oczywiście opierać na grze. Jeśli pomysł okaże się dochodowy, istnieje szansa, że w późniejszym okresie pojawi się również i film.



Platki, ploteczki



ZBIOROWA HIPNOZA

Doom wprowadził chyba w stan hipnozy wszystkie firmy, które tworzą na Amigę gry, gdyż już chyba trzeci miesiąc donoszę o kolejnym, coraz bliższym doskonałości, to znaczy oryginalności, klonie **Dooma** (jeden taki znajdziesz obok w dziale NOWOŚCI). Program, o którym chciałbym teraz wspomnieć, nosi nazwę **Fear**

ca programu, firma Arcane Developments, zapowiada, ekranie w czasie sesji z **Mortal Kombat**, a jednak



i jeśli wierzyć temu, co piszą różne amigowe czasopisma na Zachodzie, napisał go nastolatek. **Fear** dysponuje pełnoekranową grafiką (tylko bitmapa), płynną animacją oraz całym stosem żelastwa, z którego możesz strzelać i pełną gamą potworów, do których musisz strzelać. Na grę wypadnie Ci jednak jeszcze trochę poczekania, gdyż wciąż trwają prace nad tym ostatnim elementem.

CONAN ZDOBYWCA

...czyli **Conan the Conqueror**, tak nazywa się nowa gra o przygodach barbarzyńcy z Cimmerii. Twór-

że **Conan Zdobywca** nie ma nic wspólnego z filmem, w którym rolę głównego bohatera grał Arnold Schwarzenegger, jest natomiast powiązany z serią książek Hiburii Chronicles. Programu przenosi Cię do lochów zamczyska Belverus, z których powinieneś (niespodzianka) uciec, wizualnie zaś, bo to jest przecież najważniejsze, przypomina nieco **Darkmere**. Ale tylko "nieco". Poza tym autorzy zapowiadają coś specjalnego.

KUNG FU

A'LA KRÓLIK BUGS

Jeśli znudziły Ci się hektolitry krwi spływającej po

wciąż jeszcze masz ochotę sobie poskakać i pokopać, to **Brutal** firmy Gametek powinien Cię zadowolić. Główni bohaterowie gry to po prostu zabawne komiksowe postaci, z których najsłynniejszy jest oczywiście Królik Bugs. Walczą one ze so-



bą o prym, czarny pas i tytuł najlepszego (komiksowego) wojownika. Autorzy planują zaopatrzyć swój program w opcję gry przez modem, będziesz więc miał możliwość wzięcia udziału w zawodach nawet na skalę całego kraju (ale dopiero, gdy poprawi się jakość usług telefonicznych, czyli nieprędko).

DAR NIEBIOS

Niedawno ukazała się tutaj informacja, iż w Anglii ukazała się książka-solution do **Lemmingów**. Okazało się jednak, iż zapotrzebowanie rynku na tego typu publikacje jest znacznie większe i dlatego można już tam kupić **Corish's Amiga Games Guide**, w której można znaleźć setki rozwiązań, wskazówek, kodów i haseł do najbardziej popularnych gier na Amigę. Trudno o lepszy prezent dla gracza.

NOWY DPAINT 5

Firma Electronic Arts wydała właśnie kolejną część **DPaint**, popularnego programu do tworzenia grafiki. Jest to już jego piąta wersja i jak

przystało na nowość, **DPaint 5** ma w zanadru kilka asów: pełną, 24-bitową obsługę obrazu, nowe narzędzia do rysowania, ulepszony pakiet wspomagający tworzenie animacji oraz możliwość wykorzystania grafiki bitmapowej (texture). Cena, drobnostka: 89.99. Niestety funtów.

P.O.



Angst



DEM Software

Człowiek nie zdążył jeszcze oswoić się z myślą, iż już wkrótce zobaczy *Alien Breed 3D*, a tutaj dochodzą zza oceanu słuchy, iż tam również pracuje się nad czymś doomopodobnym. Sprawcą całego zamieszania jest kanadyjska firma **DEM Software**, która jeszcze w tym miesiącu planuje wypuścić swój nowy program o nazwie: **Angst**.

Nazwa dziwna, ale reszta jest już bardziej znajoma. Strzelasz, strzelasz, strzelasz, choć tym razem na pokładzie statku transportowego, którego część załogi miałeś pecha stanowić. Twój pech polegał na tym, iż po przebudzeniu z dziwnego snu stwierdziłeś z przerażeniem, że Twoi kumple są martwi, a jedyną żywą istotą na pokładzie jesteś Ty - nie licząc setek kręcących się po całym statku Obcych. Czekają Cię więc 16 poziomów ciekawej zabawy, zanim (ewentualnie) dotrzesz do wyjścia.

Sterowanie grą odbywa się za pomocą myszki trochę w stylu *Eye of the Beholder*, z tą różnicą, że tutaj animacja jest płynna. I na koniec jeszcze jedna ważna uwaga. Autorzy zapowiadają,



że program wymagać będzie 1 MB RAM z dodatkowymi 512k, choć trwają prace nad przygotowaniem wersji wymagającej tylko 1 MB.

P.O.

BALDIES



Gametek

Mam dwa przecucia. Pierwsze mówi mi, że na horyzoncie pojawił się rywal dla *Settlersów*, a drugie, że firma **Gametek** zarobi na tej grze grube pieniądze. **Baldies**, tytułowi bohaterowie zabawy, to śmieszne, małe ludziki walczące między sobą o dominację nad szeregiem różnych światów. W porządku, to już było. Co jednak powiesz na jakby żywcem ściągnięty z *Civilization* pomysły stopniowego rozwoju cywilizacyjnego, który zaprowadzi Cię od krzemienia do helikopterów i bomby atomowej (choć przyznaję, nieco małej). W grze wygląda to świetnie, a przy tym jest zabawne. Na przykład: załoga wrogiego zamku nie bardzo przemuje się Twoimi katapultami. Co robisz? Ano lecisz helikopterem i spuszczasz im do środka skunksa. Po chwili możesz zobaczyć, jak cała załoga opuszcza w panice twierdzę. Pozbycie się ich nie powinno wówczas przedstawiać większego problemu. Oczywiście, przełomem technologicznym jest tutaj helikopter, nie skunks.

Gra ma również inną zaletę, a mianowicie bogactwo postaci, gdyż do dyspozycji masz aż cztery różne typy **Baldies**: robot-



ników, żołnierzy, naukowców i budowniczych. Esencją gry jest oczywiście właściwe ich wykorzystanie, ale o tym innym razem, bo tu już nie ma miejsca.

P.O.

The Speris Legacy



TEAM 17

Jeśli zdążyło Ci się mieć w ręku Super Nintendo, to musiałeś słyszeć o grze pod nazwą *Zelda*, która jest jednym z najlepszych chyba programów przygodowych na tę konsolę. Dzięki firmie **Team 17** *Zelda* już wkrótce trafi także i do użytkowników Amig, jako że jeszcze w maju (to znaczy teraz) planowana jest premiera *The Speris Legacy* - amigowego odpowiednika tej popularnej gry. Szczerze mówiąc, nie jest to dokładna konwersja oryginału i bystre oko z łatwością wyśledzi wiele różnic pomiędzy obydwojema programami. Ponieważ jednak *The Speris Legacy* wygląda prawie jak *Zelda* i gra się w to podobnie, to sądzę, że miłośnicy Amigi nie stracą zbyt wiele z uroku pierwowzoru.

Akcja gry przenosi Cię do małej wioski, którą nawiedziło Zło. Ty, czyli Cho, masz je powstrzymać. Najpierw musisz jednak wykonać szereg pomniejszych misji, których dopiero suma doprowadzi Cię do rozwiązania.



The Speris Legacy ma być dostępne zarówno na A1200, jak i na A500, choć ta ostatnia wersja będzie niestety nieco uboższa w kolory. No, ale cóż, takie życie.

P.O.

Kwok's Game



Thalion

Myslałby kto, że po *Mortal Kombat 2* konkurencja na stałe straci ochotę do rywalizacji o prym w kategorii wszelkiego typu bijatyk. Nic bardziej mylnego. Nowe programy nadal pojawiają się z coraz częściej niemal regularnością, ja zaś nadal nie przestaję się zastanawiać, kto gra w to wszystko? Ale przejdźmy do rzeczy.

Jedną z najnowszych bijatyk, która dopiero co ukazała się na rynku, to *Kwok's Game* firmy **Thalion**. Program ten stanowi wspomniany przykład na to, iż nawet ten mocno już wyeksploatowany temat wciąż znajduje ludzi chętnych do tworzenia czegoś nowego. Na przykład: do wyboru masz tutaj 32 postaci zamiast 16, jak to zwykle bywa. Następną rzeczą to nowy, pojedynczy wskaźnik energii, który działa w ten sposób, że na początku gry jest on podzielony na pół pomiędzy dwa kolory. Jeśli zadasz celne uderzenie, Twój kolor przeważa, jeśli jednak przeciwnik Ci odda, wskaźnik wraca do równowagi. W sumie jest to takie jakby przeciąganie liny. Kolejną ciekawostką to walka drużynowa. Możesz mianowicie wybrać maksymalnie do 9 wojowników i skonfrontować ich



w serii sparingów z grupą przeciwnika. Ponieważ wszelkie wariacje są dozwolone równie dobrze tylko jeden może walczyć z dziewięcioma. To zależy już jednak tylko od Twoich umiejętności.

P.O.



Woodruff and the Schnibble of Azimuth

IBM

Sierra

Trudno o dwa lepsze słowa na określenie **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** (nad tą nazwą ktoś pewnie spędził całą noc), najnowsza gra **Sierry**, niż "dziwna" i "bardzo", co w połączeniu daje bardzo dziwna... Mówiąc nieco jaśniej, program jest nonsensowny, niewyobraźalny, przesadnie, absurdalnie, idiotycznie niedorzeczny. Dla tych, którzy się pogubili, powiem, iż **Woodruff** przypomina **Goblins**, ale takie, w których element groteskowego humoru podniesiono do entej potęgi.

W programie wcielasz się w postać tytułowego Woodruffa, który w porywie uczuć postanowił odnaleźć swojego przybranego ojca, profesora Azimutha. Nikt nie wie, gdzie on się podział, za wyjątkiem tajnych agentów rządu, którzy go uprowadzili. Brzmi to może sensownie, jak na główny wątek programu, ale zapewniam Cię, że trudno o bardziej głupią i nonsensowną, a jednocześnie zabawną historię. Jeśli lubisz taki humor, **Woodruff** na pewno Ci się spodoba, ale jeśli zaliczasz się do grupy trzeźwo myślących graczy, powinieneś trzymać się od tego programu z daleka. Jest on po prostu męczący.

P.O.



Bureau 13

IBM

Gametek/Take 2

Kolejną dawkę cyberpunku i nadprzyrodzonych mocy proponuje nam zespół **Take 2** w swoim najnowszym programie **Bureau 13**. Mówiąc krótko, gra jest godna uwagi. Szczerze, nawet się tego spodziewałem (co za trafność), jako że **Take 2** ma na swoim koncie między innymi takie tytuły, jak **BloodNet** i **Hell**, czyli raczej wiedzą tam, jak się robi dobre gry przygodowe.

Przechodząc do głównego tematu, tytułowe Biuro nr 13 to specjalna agencja rządowa tropiąca, badająca i likwidująca jeśli to konieczne zjawiska paranormalne. Jednym z najnowszych stojących przed agencją zadań jest dochodzenie w sprawie próby zamordowania pewnego ważnego gościa ze Stratusburga (ciekawe, gdzie to jest?). Zabawne, że głównym podejrzanym jest były pracownik agencji, co sprawia, że dla zachowania jej dobrego imienia powinieneś zatrzeć wszystkie dowody łączące go z całą sprawą.

Grę rozpoczynasz od selekcji dwuosobowego zespołu z grupy kilku przydzielonych do dochodzenia agentów, z których każdy dysponuje oczywiście pewnymi unikalnymi zdolnościami. Do dyspozycji masz więc na przykład maga, hackera i złodzieja. Kogo wybrać, to Twój problem, ale jak już się pewnie domyślasz, Twoja decyzja ma wielki wpływ na grę.

P.O.



Guilty

IBM

Psygnosis

Na dalsze przygody Jacka T. Ladda zaprasza Cię firma **Psygnosis** w swoim najnowszej przygodówce pt. **Guilty**. Jak zapewne pamiętasz, Jack, z zawodu uczciwy złodziej oraz główny bohater **Innocent Until Caught**, miał pewne problemy z urzędem podatkowym IRDS (chwilowo nie pamiętam, co oznacza ten skrót, ale na pewno było w nim słowo "międzygwiezdny"). Wówczas wyszedł on obronną ręką ze starcia z prawem, ale tym razem czekające go zadanie jest znacznie bardziej skomplikowane. Musi, a w zasadzie musisz powstrzymać (prawdopodobną) inwazję Obcych, a ponadto pokonać Jsanne Adropath, policjantkę, która zdołała zaprowadzić Cię na statek więzienny. Twoja w tym głowa, jak się z niego wydostaniesz.

Najbardziej interesujące w **Guilty** jest to, iż w jednej grze masz w zasadzie dwie, gdyż wcielić możesz się zarówno w postać prześlępcy, wyżej wspomnianego Jacka T. Ladda, jak i stróża prawa, wyżej wspomnianej Jsanne Adropath. W zależności od wybranej postaci, czekające Cię zadania będą miały bardziej "męski" lub "żeński" charakter (nie jestem przeciwnikiem feministek, ale dlaczego komputery są we dług autorów domową kobietą?). W sumie jednak obydwie warianty popywają Cię po równie wąskiej i tej samej ścieżce, aż do samego zakończenia.

P.O.



Lost Eden

IBM

Cryo/Virgin

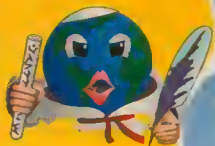
Firma **Cryo** po wizualnych szaleństwach w **Megarace** i **Dragon Lore** tym razem zapuściła się w dziewiczy niemal teren, jakim wciąż pozostają dinozaury. Program nosi nazwę **Lost Eden** i rozgrywa się w czasach, gdy ludzie i dinozaury żyli razem. Tutaj sprostowanie, cała rzecz ma miejsce na planecie Eden (stąd tytuł), a nie na Ziemi, jak niektórzy zdążyli już pewnie pomyśleć.

Czekające głównego bohatera, księcia Adama, zadanie nie jest łatwe, bo też musi on nie tylko odzyskać zaufanie części dinozaurów, ale też pokonać wojownicze Tyrannosaurusy. Wszystko to razem sprowadza się do przemierzenia wzdłuż i wszerz całego Edenu, naklonienia do współpracy Brontosaurów i tak dalej...

Nie fabuła jest jednak ważna, ale fakt, iż pod względem grafiki i oprawy dźwiękowej **Lost Eden** to jedna z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek widziałem. Wejściowe intro (i nie tylko) bez żadnych kompleksów można by przedstawić jako przykład rewelacyjnych możliwości wspólnie działających SVGA i CD-ROM. Oczywiście, wielu graczy powie, że najpierw trzeba mieć "cedeka", który kosztuje przecież немало, ale ja myślę, iż **Lost Eden** jest wystarczająco silnym bodźcem, aby szarpnąć się na te kilka milionów.

P.O.





Producent: Virgin

Pomimo iż rynek gier komputerowych jest niezwykle bogaty i rozwinięty, miłośnicy symulatorów mają prawo odczuwać pewien niedosyt z powodu niewielkiej ilości symulatorów lotu śmigłowcem. W zasadzie dziedzinę tę reprezentują jedynie: *LHX*, *Gunship*, częściowo *ATAC* i *Armourededdon 1, 2* oraz słynny *Gunship 2000*, z których właściwie tylko ostatni tytuł zasługuje na uwagę. Poza tym dzieje się tu niewiele. Wydany niedawno *Comanche*, pomimo świetnej grafiki, nie należy do tych gier, które zwykło się nazywać symulatorami lotu, a wobec tego nie spełnia oczekiwań helikopterowych miłośników. Na szczęście, to nie wszystko, co uczyniono ostatnio w tym kierunku. Pozostaje jeszcze gra *Hokum*, którą zajmiemy się właśnie na tych stronach.

Produkt firmy **Virgin** instalowaliśmy z bijącym sercem i rosnącą nadzieją. Zapowiedzi twierdziły przecież, że będzie to bardzo profesjonalny symulator, w dodatku z grafiką lepszą, niż w *Comanche'u*. Ponadto smaczku dodawał fakt, iż jest to pierwszy program sadzający użytkownika za sterami rosyjskiego helikoptera. Zapewne wielu Czytelników nie zdaje sobie sprawy, czym jest *Hokum*, dlatego poświęcę nieco miejsca tej niezwykle maszynie.

Dotychczas głównym przeciwnikiem amerykańskich sił zbrojnych w książkach, filmach czy grach był Mi-24, podstawowy śmigłowiec szturmowy byłego Związku Radzieckiego. Przypomnijmy sobie dwie części "Rambo", "Wejść między lwy" lub "Gunship 2000". Chyba wszyscy pamiętają tę charakterystyczną sylwetkę podniebne go kolosa. Tymczasem rosyjskie dowództwo, zwłaszcza po przykrych

dla niego wypadkach w Afganistanie, uznało, że czas zastąpić te maszyny czymś nowym. Do konkursu stanęły dwa biura konstrukcyjne: Miła i Kamowa. Wystawiony przez pierwszy zakład Mi-28 (znany poniekąd z "Gunshipa 2000"), choć bardzo dobry technicznie, nie spełniał oczekiwań dowództwa. Natomiast biuro Kamowa zdecydowało się na nowatorstwo, prezentując prototyp śmigłowca szturmowego W-80. Na czym polega niewątpliwa nowoczesność tej maszyny? Otóż:

- Po raz pierwszy w historii lotnictwa helikopter tego typu jest obsługiwany tylko przez jednego człowieka, który zajmuje się zarówno pilotażem, jak i uzbrojeniem.

- Żołnierz ma możliwość katapultowania się w czasie walki za pomocą fotela K-37. Na chwilę przed jego odpaleniem specjalne ładunki wybuchowe zamontowane w wirniku głównym odstrzeliwują łopaty śmigieł.

- Śmigłowiec posiada dwa śmigła główne osadzone jedno nad drugim i obracające się w przeciwnych kierunkach. Zwiększa to sterowność maszyny.

- Podwozie chowane jest w czasie lotu, dzięki czemu śmigłowiec rozwija prędkość powyżej 350 km/h.

- Dodatkowy atut stanowi nowoczesne uzbrojenie w postaci rakiet przeciwpancernych typu Wicher o zasięgu 8 km naprowadzanych wiązką laserową. Zdaniem radzieckich konstruktorów pociski te są lepsze, niż amerykańskie Hellfire'y.

Te wszystkie zalety spowodowały, że maszyna została przyjęta na uzbrojenie sił powietrznych ZSRR pod nazwą Ka-50, oznaczenie NATO Hokum. Z całą pewnością jest to godny przeciwnik AH-64 Apache, co zresztą zmusiło USA do modernizacji swego sprzętu.

Tyle teorii, a teraz zobaczmy, jak to wszystko ma się do symulatora. Przede wszystkim czeka Cię zaskoczenie spowodowane brakiem jakiegokolwiek wprowadzenia z wyjątkiem planszy tytułowej. Jednak przecież okładka nic jest najważniejsza, dużo istotniejszy element to środek. Następnym zaskoczeniem będzie fakt, iż nie ujrysz typowej dla symulatora planszy głównej, w której mógłbyś wybrać poziom trudności, misje itp. Zamiast tego znajdziesz się na pokładzie najprawdziwszego okrętu wojennego (?). Krótkie, lecz dogłębne oględziny pozwolą Ci stwierdzić, że jest to śmigłowcowiec, czyli rodzaj lotniskowca dla helikopterów. Żeby było zabawniej, będziesz jego kapitanem.

Aby dowodzić statkiem, trzeba kilku urzędników, w które na szczęście jesteś wyposażony. Posiadasz bardzo dokładną, uzbrojoną w wiele opcji mapę.





Za jej pomocą sterujesz okrętem, tutaj także ustalasz zadania dla swoich "ważek śmierci". Do mapy jeszcze powrócę, jako że pełni ona ważną rolę w grze. Kapitan śmigłowcowca posiada także teleks, za pomocą którego przekazywane mu są informacje na temat sytuacji taktycznej oraz komputer służący do wyboru misji. Okręt jest również wyposażony w środki samoobrony, a mianowicie szybkostrzelne działko przeciwlotnicze.

Ponieważ cała rozgrywka ma charakter jednej kampanii, ważne są jej cele. Co prawda nie zostały one sprecyzowane, jednak po pewnym czasie dowiadujesz się, kto jest Twoim przeciwnikiem. Paskudni piraci opanowali szereg wysp, gdzie pozakładali bazy i uprawiają przemytniczy proceder. Przeciwko nim wysłano pewne siły zbrojne (ze względu na ich skład wnoszę, że to interwencja międzynarodowa). Twój śmigłowcowiec jest pierwszym okrętem sił pacyfikacyjnych w tym rejonie, lecz nie ostatnim. Póki co, trzeba wysłać patrole, by sprawdziły, co kryje się w Twoim najbliższym otoczeniu. Zabawa dopiero się zaczyna!

Wbrew temu, co sugeruje tytuł, w grze masz do czynienia nie z jednym, lecz z czterema typami śmigłowców. Są to: AH-1 SuperCobra, Ka-50 Hokum, Mi-8 Hip i Lynx. Warto powiedzieć kilka słów na temat tych maszyn, gdyż ich przeznaczenie jest różne.

SuperCobra - typowy śmigłowiec szturmowy marynarki wojennej. Bardzo dobry na patrole i ataki, których celem jest zniszczenie konwojów wroga. Brak uzbrojenia powietrze-ziemia (z wyjątkiem działek) utrudnia szturm na bazy pirackie i zagony pancerne.



Ka-50 Hokum - główny bohater programu. Góruje nad przeciwnikiem opancerzeniem i szybkością. Uzbrojenie i przeznaczenie identyczne.

Mi-8 Hip - rosyjski śmigłowiec transportowy. Jest on w stanie zabrać 30 żołnierzy desantu. Może być używany do misji zwiadowczych o niewielkim stopniu zagrożenia i, dzięki pociskom niekierowanym, pacyfikacyjnym.

Lynx - maszyna najbardziej nadająca się do ataków na cele naziemne. Zdecydowanie najlepsze uzbrojenie tego typu (pociski Hellfire). Ponadto helikopter ten sprawdza się w patrolach.

Tymi oto podniebnymi wojownikami kierujesz w celu pognębienia wroga. Na początku stoisz w miejscu, a czas nie płynie, dlatego też należy skorzystać z mapy. Twoim oczom ukazuje się kolorowa mozaika archipelagu wysp. Zielonym kolorem zazna-

czono tu sylwetkę okrętu, która symbolizuje śmigłowcowiec. Pod mapą widnieją niewielkie menu informacyjne (m.in. określające obecną pozycję w stopniach). Z kolei u góry ekranu masz właściwe panele sterujące Twoimi siłami zbrojnymi.

Pierwsza opcja to "base ship", dotycząca okrętu flagowego. Tutaj możesz dokonać wyboru jego trasy za pomocą punktów nawigacyjnych. Ustawiasz je, kasujesz, przesuwasz itp. Nie muszę chyba mówić, że połączenie między dwoma punktami odbywa się tylko w linii prostej, zatem próba przeciągnięcia trasy przez ląd jest z góry skazana na niepowodzenie.

Drugą opcją jest "view". Dzięki niej można w każdej chwili przenieść się na pokład śmigłowca wykonującego zadanie. Wtedy problem pilotażu przechodzi w ręce gracza. Warto wykonać tę czynność w momencie dołotu do celu ataku. Komputer nie jest w czasie akcji zbyt agresywny i bywa, że po ataku Twoich helikopterów na wrogą wioskę jedyną stratą przeciwnika jest budynek lub działko przeciwlotnicze. Inną sytuacją, gdzie odgrywa rolę czynnik ludzki, jest lądowanie uszkodzonego śmigłowca na pokładzie statku-bazy. Komputer potrafi bardzo pięknie rozbić go o burtę, a to na pewno nie wpłynie korzystnie na wynik dalszej walki z przeciwnikiem.

Trzecia opcja, "zoom", służy do obsługi mapy. Przesuwasz ją we wszystkich kierunkach, robisz zbliżenia i oddalenia. Nie należy zapominać o tym, że teren, w którym toczy się walka, jest ograniczony.

Czwarta opcja to "time". Bardzo często nie masz akurat nic do roboty, więc aby się nie nudzić, przyspieszasz czas. Masz tu trzy możliwości: przeskoczyć co





punkt nawigacyjny, co misję i co minutę. W zależności od wyboru otrzymujesz różne przyspieszenie. Naciskając prawy przycisk myszy, wracasz do prędkości rzeczywistej.

Piąta opcja, "status", umożliwia określenie stanu technicznego każdego obiektu, poczynając od własnych śmigłowców, a kończąc na wrogich wioskach. W pierwszym przypadku dowiadujesz się, na czym polega misja maszyny oraz w jakiej kondycji się ona znajduje. Jeśli chodzi o bazy przeciwnika, zobaczysz ile celów znajduje się na ich terenie, a także ile zostało już zniszczonych lub uszkodzonych.

Szósta opcja, "mission", służy do kierowania poczynaniami śmigłowców. Tutaj ustalasz rodzaj misji, typ maszyny, która ma ją wykonać oraz trasę jej przelotu. Chociaż zadania możesz przydzielać w dowolnej ilości, to przecież helikoptery masz tylko cztery. Nie przejmuj się zatem, jeśli po wydaniu rozkazu nic się nie dzieje. Śmigłowiec musi po prostu wypełnić poprzednie przydziały. Oczywiście, na mapie są widoczne maszyny wykonujące misję w postaci czerwonych symboli. Każdy z nich oznaczony jest dodatkowo literą, która określa typ helikoptera. I tak L to Lynx, C - Cobra, W - Hokum, a H - Mi-8. O ile gra nie jest spauzowana, obiekty te będą się znajdować w ciągłym ruchu. Po wykonaniu zadania zostaniesz o tym powiadomiony, a symbol zniknie z mapy.

Siódmy panel to "camera". Na terenie walki rozmieszczono cztery urządzenia, które rejestrują przebieg walki. Za ich pomocą masz możliwość przejrzeć dokładnie otaczający je teren albo przenieść na dogodniejszą pozycję.

Przedostatnią, ósmą opcją jest "options". Dotyczy ona obiektów umieszczanych na mapie. Zależnie od swojej woli decydujesz, czy chcesz widzieć wrogie wyrzutnie rakietowe, śmigłowce lub okręty, a także czy Twój statek ma wysłać automatycznie helikoptery na patrole. Takie rozwiązanie upraszcza nieco sprawę, jednak ogranicza możliwości grającego. Kiedy bowiem ustala się wszystko samemu, masz pełną kontrolę nad wykonywanymi zadaniami. Gdy już wszystko jest ustalone, wystarczy kliknąć na polu "gamestart" i czas zostaje pchnięty do przodu. Warto także nadmienić, iż mapa pokazuje trasy przelotu śmigłowców (bordowy) oraz drogę okrętu (szary). Czarne kropki na wyspach to instalacje wroga. Trzeba ich zniszczyć jak najwięcej.

Kiedy już wydasz odpowiednie rozkazy, możesz usiąść wygodnie i biernie obserwować rozwój wypadków. Znacznie bardziej emocjonujące jest wzięcie spraw we własne ręce i przeniesienie się za stery jednego ze śmigłowców. Możesz to zrobić na trzy sposoby. Pierwszy to wybranie jednego z przygotowanych zadań w pokoju "missions". Zostajesz wtedy zapoznany z celami lotu, przewidywaną wrogą opozycją i punktami nawigacyj-

nymi. Jeśli jednak nie ma akurat wolnych misji, a choć jedna maszyna stoi wolna w hangarze, warto udać się na małą wycieczkę bez żadnych założeń taktycznych. Sam wtedy ustalasz charakter lotu. Równie dobrze możesz poszukać wrogich konwojów na wodach wokół wysp, jak urządzić sobie wypad nad wioskę w celu wywołania zamieszania lub dokonania zniszczeń. Takie zadanie stawia przed Tobą dużo większą odpowiedzialność, niż zwykła misja, musisz je bowiem prowadzić osobiście od początku do końca, autopilot z pewnością rozbije maszynę. Eskapady takie polecam wyłącznie graczom dobrze już obeznanym z pilotażem.

Niezależnie od tego, którą możliwość wybierzesz, trzeba swojego stalowego ptaka uzbroić. To stanowi jedną ze słabszych części produktu. Arsenal dla każdego helikoptera jest, niestety, bardzo skromny. Sprowadza się na ogół do pięciu egzemplarzy broni. Dodatkowo dziwi fakt, że ani SuperCobra, ani Hokum nie posiadają rakiet powietrze-ziemia, co ogranicza znacznie ich przydatność. Przecież ataki na obiekty znajdujące się na wyspach stanowią ok. 60% całej akcji. Ponadto dodatkową usterką jest brak na wyposażeniu Ka-50 wymienionej przeze mnie rakiety Wichr, której obecność pozwoliłaby w pełni ukazać, jak niebezpieczną broń mają w arsenale Rosjanie.

Po wykonaniu czynności związanych z wyposażeniem śmigłowca przychodzi czas na start. Moim skromnym zdaniem autorzy powinni byli umieścić w programie opcję treningową. Stopień trudności jest, muszę przyznać, niemały. Oceń to zresztą sam na przykładzie jednej z misji:

Znajdujesz się na platformie startowej śmigłowcowca w kokpicie wybranej maszyny (niech to będzie Cobra). Trzeba na początek rozgrzać silniki (klawisz "E"). Zapala się jedno z prostokątnych, zielonych światełek. Następnie zwiększasz moc (najpewniej jest na poziomie "0", ale i "7" wystarczy). Teraz trzeba bardzo uważać,

KLAWISZOLOGIA

[~], [I], ..., [0] - ciąg

[E] - silnik

[R] - rotor

[Enter] - wybór broni

[:] - funkcje pierwszego monitora

["] - funkcje drugiego monitora

[I] - podczerwień

[O], [V] - kamery

[P] - pauza

[A] - autopilot

[H] - zawiśnięcie

[Ctrl] + [E] - katapulta (tylko Hokum)

[T] - zmiana celu

[Ctrl] + [R] - rzut uzbrojenia



bo gdy zrobisz to zbyt gwałtownie, rozhuśtasz helikopter, który wpadnie do wody. Jeśli jednak jeszcze żyjesz, uruchamiasz rotor klawiszem "R", a następnie naciskasz "S" w celu oderwania się od podłoża. Należy chwilę odczekać, gdyż efekt nie następuje od razu. Kiedy jesteś już w powietrzu, spoglądasz na HUD (a właściwie TAS). Oprócz dobrze znanego wskaźnika pozycyjnego wysokości, masz tu także cyfrowe wyświetlacze prędkości (po lewej) i wysokości (po prawej). Musisz skierować się w stronę nakazaną przez kompas. Pochylasz dziób śmigłowca, zgodnie z zasadami pilotowania takich maszyn. Teraz włączasz autopilota (chyba, że ktoś jest ambitny i woli sam pokierować). Po pewnym czasie, który nie trwa na ogół zbyt długo, dolatujesz do celu. Przed atakiem warto się pomodlić, bowiem wróg nigdy nie zostawia swoich obiektów bez ochrony. Zwykle dookoła stoją stacjonarne działka przeciwlotnicze kal. 14,5 mm lub rosyjskie samobieżne ZSU-23 "Szyłka" i bardzo szybko przed Twoją przednią szybą zaczynają się pojawiać czarne kreski serii z broni maszynowej i wykwiatać obłoczki wybuchów świadczące o trafieniach. Przetrwać taką kanonadę to już nie lada wyczyn, zwłaszcza gdy przeciwnik zgromadził dużo sprzętu w jednym miejscu. Znalazłszy się w takiej sytuacji, trzeba przemóc swoje pacyfistyczne przekonania (komu ja to mówię?) i na agresję odpowiedzieć agresją. Wtedy pojawia się przed Tobą wybór: jakiej broni użyć? Do ataku na domki piratów najlepiej chyba nadają się... pociski powietrze-powietrze (te z kontenerów, zgrupowane po 19). Wystarczy krótka, celna seria i z budynku nie ma co zbierać. Znacznie gorzej jest z obroną przeciwlotniczą. Najskuteczniej przeciwko nim działają kierowane rakietami powietrze-zemia typu "Hellfire". Dodać jednak muszę, że pod względem realizmu celowania gra stoi na niezwykle wysokim poziomie. Co prawda cel namierzany jest automatycznie, lecz aby go trafić, nie wystarczy odpalić pocisku. Trze-

ba jeszcze znajdować się pod odpowiednim kątem i we właściwej odległości. Ponieważ przeciwnik używa elektronicznych środków zakłócających, jedynym wyjściem jest odpalenie w krótkim odstępie dwóch rakiet. Jeśli chodzi o działko, to jego uniwersalność bije tylko małą skuteczność. Pociski nie są wystrzelane seriami, lecz pojedynczo, chyba że przytrzymasz przycisk Fire. W sumie trzeba się nielicho napracować, by coś nim zniszczyć. Gdyby przypadkiem nad terenem walki znajdowało się wrogie lotnictwo, należy delikatnie posłać je na ziemię za pomocą sporej ilości rakiet powietrze-powietrze (działko zdecydowanie odradzam). Po pacyfikacji obszaru wracasz na statek. Ostatni problem stanowi lądowanie, które należy do dość trudnych operacji. Pomijając fakt, że okręt płynie, a od dawna wiadomo, że w ruchomy cel trudniej trafić, maszynę trzeba posadzić na pokładzie delikatnie i prosto. Następnie rozpręgasz rotor, zmniejszasz ciąg do zera i wyłączasz silnik.

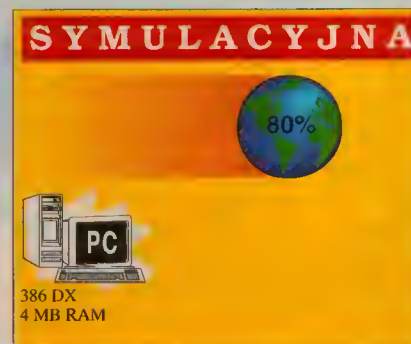
Wszystkie śmigłowce zostały wyposażone w bogate oprzyrządowanie elektroniczne. Warto na nie rzucić okiem, gdyż to właśnie dzięki niemu możesz osiągnąć ewentualny sukces. W kokpicie widzisz zatem osiem zegarów, z których najważniejsze to poziom paliwa, kompas, obrotomierz, wysokościomierz i prędkościomierz. Prócz tego znajdziesz też szereg czerwonych lampek wskazujących zagrożenie ze strony wrażeń pocisków lub w przypadku, gdy zbyt nisko lecisz. Z kolei zielone światelka obrazują funkcjonowanie niektórych elementów śmigłowca, takich jak silnik i rotor. Całość uzupełnia monitor, na którym wyświetlane są w czasie lotu informacje, a także wielofunkcyjny ekran (bywa, że są dwa). Działa on w kilku trybach: kontroli uzbrojenia, radaru, obrazu celu i kompasu. W przypadku, gdy masz do dyspozycji dwa takie wyświetlacze, funkcje są między nie rozdzielane. To właściwie wszystko na temat kokpitu. Pozwolę sobie jeszcze na niewielką uwagę. Mianowicie wszystkie maszyny zostały wyposażone w noktowizory. Działają sprawnie i widziane przez nie otoczenie wygląda bardzo efektywnie, jednak jak dotąd Ka-50 nie został wyposażony w tego typu sprzęt do obserwacji nocnej. Najlepszym na to dowodem jest polityka armii rosyjskiej, która nadal szuka na tym polu rozwiązań. Jest to, powiedzmy, małe niedociągnięcie i nie należy się nim zbyt wiele przejmować.

Na początku wspomniałem, jakoby **Hokum** zachwycał grafiką bardziej niż **Comanche**. Nadszedł czas, by się do tego ustosunkować. Oto moja opinia: wolne żarty. Owszem, ekran nie razi topornymi rysunkami i wszystko wygląda nieźle, trzeba sobie jednak uświadomić jedną rzecz - masz tu do czynienia z wektorówką. Są co prawda takie bajery, jak cieniowania Gourauda, lecz niewątpliwie jakości obrazu nie można porównywać z efektami osiąganymi dzięki fraktalom. Nawiasem mówiąc, przyznaję, że twórcy umieścili tu sporo szczegółów, a śmigłowce są wykonane bardzo starannie i nie ma problemów z ich identyfikacją. Inna sprawa, że aby ujrzeć najwyższy poziom detali, trzeba posiadać co najmniej procesor 486 i 8 MB RAM. Na niższych parametrach program działa, jednak by nie dostać za walu oglądając animację ruchu, należy obniżyć poziom szczegółów i zrezygnować z co niektórych efektów. Obraz nie przedstawia się wtedy zbyt pięknie, ale da się wytrzymać. Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe to stoją one na wysokim poziomie. Bardzo realistycznie brzmią odgłosy odpalanych rakiet. Nie udało mi się natomiast stwierdzić obecności jakiegokolwiek muzyki, choć tu dopatruję się raczej problemu w wysokich wymaganiach, niż lenistwie autorów.

Podkreślić należy, że program oferuje także możliwość gry we dwójkę, "po kablu". Aby transmisja była dość szybka, trzeba połączyć dwa PC 486, poniżej tej granicy całe przedsięwzięcie nie ma sensu.

Reasumując, pomimo powyższych zastrzeżeń **Hokum** to jeden z najbardziej "profesjonalnych" symulatorów śmigłowca, jaki dotąd powstał. Charakteryzuje się niezłą grafiką i szybką akcją. Sądzę, że każdy, komu spodobał się **Gunship 2000**, powinien po niego sięgnąć.

Piotr Bilski
"Alien"





KING'S QUEST VII

Producent: Sierra

Historię gier komputerowych, ich rozwój, specyfikę, jak również cały rynek tej branży (software, hardware) przyrównać można do biologicznego życia i rozwoju organizmu. Również i tutaj rządzą prawa wszechobecnie panujące w przyrodzie, a to oznacza, że na rynku programów komputerowych zwyciężają najsilniejsi, najlepiej przystosowani, bądź też tacy, którzy najtrafniej odgadli życzenia klientów. Tylko nieliczne gry mają szansę odnieść sukces i przedłużyć swe komputerowe życie o kolejne części; słabsze muszą po prostu odejść w zapomnienie. Dzięki temu powstają produkty coraz lepsze graficznie i dźwiękowo, charakteryzujące się również lepszą grywalnością oraz przystępniejszym interfejsem użytkownika. Dzięki takiemu, a nie innemu funkcjonowaniu rynku, producenci zmuszeni są tworzyć coraz lepiej, szybciej i taniej, na czym wygrywają oczywiście klienci. Jednym z takich przykładów ewolucji i konieczności przystosowania się do nowych warunków jest kolejna pozycja **Sierry** z serii questów - **King's Quest 7**.

Podobnie jak poprzedniczki, tak i ta część wywołuje zażarte dyskusje w środowisku graczy komputerowych. Dla jednych jest ucieleśnieniem ich marzeń, ideałem wśród przygodówek, dla innych natomiast najlepszym środkiem nasennym świata. Moim zdaniem, do specyfiki gier **Sierry** należy się po prostu przyzwyczaić. Związane jest to między innymi z tym, że **Sierra** w każdej ze swoich serii pragnie ustanowić nowe standardy w dziedzinie gier przygodowych, a przecież coraz trudniej jest stworzyć coś naprawdę nowego. Dziś nie wystarczy już wyprodukować nawet najlepszej pod względem treściowym przygodówki, nie "ubictrajac" jej

w dopracowaną grafikę i dźwięk. Coraz częściej również pojawiają się programy ze śmieszną grafiką (*Day of the Tentacle*), jeszcze zabawniejszymi dialogami (*The Hand of Fate*) i wartką akcją (*BloodNet*). Tego, niestety, zawsze brakowało w produk-



tach **Sierry**, co kosztowało firmę cenne punkty w rankingach. Dlatego też, ażeby utrzymać się w ogóle na rynku, a jeśli się uda, odnieść również sukces kasowy, programiści **Sierry** postanowili ostro zabrać się do roboty. W **King's Quest 7** efekty ich wysiłków widoczne są już na pierwszym rzut oka.



Na samym początku musisz wiedzieć, że szefowa **Sierry** zorganizowała małą wymianę jeśli chodzi o głównych bohaterów. Tym razem grać będziesz dwiema postaciami kobiecymi, z którymi jednak miałeś przyjemność spotkać się już w 2 i 4 części cyklu, królową Valanice i jej córką Rosellą.

Gra rozpoczyna się wspaniałym intro, w którym to księżniczka, bawiąc się bez troski koło stawu, wpada niechcący do wody. Królowa-matka, nie zważając na niebezpieczeństwo, rzuca się za nią na ratunek. W końcu oboje znikają pod powierzchnią. Myliłby się jednak ten, kto sądzi, że to ich koniec. Damy lądują w zupełnie innym wymiarze, w świecie fantazji, w którym spotkać możesz takie postacie, jak Ducha Pustyni, gumowe kury, królika Bugsa, trolle itd. itd. Podczas wędrówek natknąć się będzie można również na postacie z poprzednich części (np. Edgar z *KQ 4*).

Cała przygoda podzielona jest na 6 części, przez które chcąc czy nie chcąc będą musiały przejść wspomniane bohaterki. Młodszą już na samym początku spotyka wielkie nieszczęście, bo jak inaczej nazwać można przemianę pięknej księżniczki w szkaradnego trolla. Dlatego też pierwszym zadaniem stojącym przed Tobą będzie zebranie wszystkich składników potrzebnych do wyprodukowania specjalnej mikstury. Jak się już zapewne domyślasz, tylko dzięki niej księżniczka odzyska swą poprzednią postać i dopiero wtedy będzie mogła podjąć walkę przeciwko podstępnej i okrutnej wiedźmie.

Cały ekran podzielony jest na dwie części. Około 1/3 dołu ekranu zajmuje listwa inwentarzowa i przyciski opcji. Resztę zajmuje okno z grafiką. W po-



rownaniu z poprzednimi częściami obsługa programu została jeszcze bardziej uproszczona i przypomina ona łatwością obsługę gier z serii *Legend of Kyrandia*. Na przykład kursor myszy, czarodziejska różdżka, zaczyna migać, jeśli najedziesz nią na odpowiedni przedmiot albo interesującą Cię osobę, a klikając na nią, aktywizujesz ją.

Gra przedstawiona jest w rozdzielczości SVGA i wykorzystuje niezwykle wygodną technikę okienek, do gry wymagana więc będzie odpowiednia karta graficzna oraz system minimum Windows 3.1. Dzięki grafice SVGA gra nie różni się prawie wcale od filmu animowanego. Ręcznie malowane tła w 256 kolorach i mistrzowsko dopracowane animacje przypominają momentami bajki Disney'a. Niestety, aby w pełni wykorzystać możliwości programu, musisz posiadać komputer 486 DX2 bądź też Pentium. Tylko przy mocy tych maszyn bezproblemowo prze-

biegać będzie wyświetlanie poszczególnych animacji.



Na równie wysokim poziomie stoi dźwięk. W szczególności melodia tytu-

łowa zachwycać może swym brzmieniem. Prócz tego tym, co z pewnością zauważą fani tej serii, jest fakt, że na ekranie nie pojawia się żaden tekst. Wszystkie dialogi między postaciami przeprowadzane są w czystej angielskiej mowie. Możliwe jest to dzięki wykorzystaniu pojemności srebrnych krążków (gra zajmuje 630 MB!). Z tego też powodu program osiągalny jest tylko w wersji CD-ROM i nic nie słychać, o tym, ażeby miała ukazać się również wersja dyskiolkowa.

Wysokie wymagania sprzętowe oczywiście znacznie zawężają grono odbiorców. Trudno powiedzieć, czy programiści z Sierry celowo zaryzykowali, licząc, iż pecety wyższej klasy staną się wkrótce standardem, czy też zamierzali po prostu przeskoczyć konkurencję nie zważając na skutki takiego posunięcia. Niemniej program,

moim zdaniem, wart jest sięgnięcia po niego, nawet jeśli jest się posiadaczem PC 386. Dotyczy to zresztą nie tylko maniakalnych miłośników serii, ale i nowicjuszy w tym temacie, którzy również powinni być w pełni zadowoleni grą.

Dariusz Lewkowski





Producent: Apogee

Panie i panowie, szanowni gracze i graczynki (tak to się chyba pisze)! Mam niewątpliwą zaszczyt i wielką przyjemność przedstawić państwu kolejną grę, której sens sprowadza się do wystrzelania wszystkiego, co się rusza, i gdzie całość scenerii widzi się oczami bohatera w efektownej grafice trójwymiarowej. Chodzi mi o grę **Blake Stone 2 - Planet Strike**, kolejny produkt z wielkiej rodziny "doomowatych".

Tego rodzaju strzelanki to obecnie niezwykle dynamicznie rozwijająca się gałąź programów. Właściwie co miesiąc można nabyć "nowego, wspaniałego cuda", który jest lepszy od konkurencji, gdyż prezentuje lepszą grafikę, oryginalne rodzaje broni i więcej wrogów do zabicia. I wszystko byłoby ładnie, pięknie, gdyby nie jeden, ale istotny mankament. Mianowicie, wszystkie te strzelanki rozgrywają się według dawno ustalonego i niezmiennego schematu. Chodzisz po labiryncie korytarzy i szukasz ofiar wśród mutantów rodem z Czarnobyla, oportunistów religijnych bądź obcych, którzy nie chcieli dobrowolnie oddać swojej planety pod światłe panowanie Ziemi, by definitywnie ich unicestwić. Zmianie ulega właściwie tylko wystrój zewnętrzny (ostatnio także w tej kwestii można dostrzec podobieństwa), wygląd obrzynów (dla niezorientowanych - mianem tym określa się specyficzny rodzaj broni palnej, ze sztucznie skróconą, najczęściej obciętą lufą) i przeciwnik. Czyżby autorom zabrakło już pomysłów? Nawet krótkowidz zauważy, że taki stan rzeczy nie może trwać długo. Nie będziemy przecież bez końca przemierzać baz kosmicznych i strzelać, strzelać, strzelać. A może producenci liczą na powtórzenie się his-

torii z rolplejami. Nadal przecież, pomimo upływu sporej ilości czasu, wciąż tworzy się gry typowo labiryntowe i nadal są one dość popularne (np. **Dungeon Hack**, czy od dawna oczekiwany **Dungeon Master 2**). Podstawowa różnica polega jednak na tym, że w RPG przedstawiana fabuła jest na ogół złożona z wielu epizodów i zagadek, przy których trzeba wysilić zarówno umysł, jak i mięśnie ręki. Tymczasem w "wyrzynankach" cała sprawa ogranicza się do przemierzenia wszystkich komnat i wyeliminowania nieprzyjaznych istot. Po pewnym czasie także takie wędrówki stają się monotonne i nudne. Do najbardziej interesujących innowacji należy niewątpliwie cyberprzestrzeń z **System Shock**. Mam nadzieję, że wkrótce twórcy przejrzą na oczy i za-

czą więcej wysiłku wkładać w sens swoich dzieł, a nie wygląd.

Wróćmy jednak do opisywanej gry. Pamiętasz **Blake Stone - Aliens of Gold** i mrożące krew w żyłach wydarzenia, kiedy to komandos Blake Stone stawiał czoła genialnemu naukowcowi zaprzędanemu Ciemnej Stronie Mocy? Program, choć dopracowany i zawierający kilka ważnych poprawek, przeszedł bez echa. Trudno teraz rozstrząsać przyczyny takiego obrotu sprawy - być może składają się na niego czynniki przeze mnie wymienione - dość, że **Apogee**, firma mająca niemałe zasługi na polu gier, wypuściła ciąg dalszy historii o jednej z nielicznych pozytywnych postaci przyszłości.

Legenda dołączona do **Blake Stone 2 - Planet Strike** pokrótce opisuje rzeczywistość XXII wieku. Naturalnie, nie przedstawia się ona wesoło, w przeciwnym wypadku nie byłoby sensu wydawać tej gry. Świat pełen jest przestępców, zarówno tych pospolicznych, jak i maniaków. Ostatnia grupa to oczywiście najgorsi z możliwych. Do nich należy niejaki doktor Pyrrus Goldfire, znany skądinąd z części pierwszej.

Mówiąc już konkretnie, dr Goldfire, który cudem uszedł z życiem, rozpoczął układanie kolejnego szatańskiego planu, mającego uczynić go władcą wszechświata (ciekawe, co na to jego wujek, weteran wojen marsjańskich?). Produkcję nowej armii mutantów rozpoczęto na powierzchni odległej planety. Na szczęście, wywiad





Królewskiej Floty Gwiezdnej Wielkiej Brytanii wysłał tam niewielki oddział szpiegów, którzy potwierdzili obecność złoźnicy. Natychmiast odwołano agenta Stone'a z urlopu na Antarktydzie i przydzielono do tej niezwykle delikatnej operacji, noszącej kryptonim "Planet Strike". Po kilkutygodniowej podróży do celu komandos Stone rozpoczął działanie.

Tyle tytułem wstępu. Przed Tobą otwierają swoje podwoje zabudowania bazy Goldfire'a. Jest to bardzo rozległy kompleks, podzielony na kilkanaście sektorów. Ukończenie jednego umożliwia przejście do następnego i tak w kółko aż do chwalebego końca. Na początku oczywiście możesz wybrać sobie poziom trudności. Wydaje mi się, iż najtrudniejszy, "veteran" nie jest tak trudny, jak w pierwszej części. To dobrze, bo pozbywasz się jednej ze zmor - ciągłego zapisywania gry. Po wykonaniu tej prostej czynności rozpoczyna się rozgrywka.

Pierwsze, co widzisz, to oczywiście wnętrze bazy. Trzeba przyznać, że grafika uległa pewnej poprawie, choć nie widać tego na pierwszy rzut oka. Cała sceneria pozostała bez zmian, dlatego podłoga, sufit, ściany czy drzwi wyglądają tak samo, jak poprzednio, zmieniono jednak sposób poruszania się Blake'a. Nie jest to już "jazda na wózku inwalidzkim". Widać, że bohater naprawdę idzie, broń odchyła się to w prawo, to w lewo, razem z trzymającymi ją rękami. Poprawiono też wygląd karabinów i dołożono jeszcze jeden typ (bardzo niszczący). Mimo

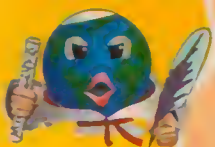


wszystko nadal są to zmiany kosmetyczne, nie mające wpływu na całość programu. Lepiej jest w temacie "przeciwnik". Część potworów przeniesiono z "Aliens of Gold", dodano także sporo nowych gatunków. Pod tym względem gra prezentuje się całkiem nieźle. Gigantyczne pająki, zmutowane roboty, kościotrupy i żywe statuy to tylko niektórzy z mieszkańców bazy. Ponadto część wrogów jest niewidzialna, przez co wykrycie i zniszczenie ich staje się trudniejsze i niebezpieczniejsze. Pozostawiono natomiast ceniony przeze mnie schemat komunikacji z otoczeniem. Akcja nie

polega jedynie na wyrzynaniu wszystkiego, co chodzi. Są także naukowcy, przechadzający się lekkomyślnie po polu walki. Wśród nich znajdziesz współpracowników doktora Goldfire'a, których należy jak najszybciej usunąć, a także ludzi lojalnych ziemskiej władzy, do których z kolei lepiej nie strzelać, gdyż mogą być cennym bankiem informacji na temat sytuacji panującej w danym sektorze, a także, ładnie poproszeni (spacja), ofiarodawcą pieniążka do automatu z jedzeniem lub magazynka.

Przejdźmy teraz do wyposażenia odgrywanej postaci. W zasadzie nie odbiega ono od sprzętu posiadanego przez bohaterów konkurencyjnych gier. Klawiszami od [1] do [6] zmieniasz aktywną broń (do wszystkich prócz pierwszej należy zbierać amunicję). Oprócz tego, zamiast mapy, posiadasz radar wymagający specjalnych baterii. Działa on w trzech trybach powiększenia regulowanych klawiszami [-] i [+], pokazując najbliższe otoczenie i żywe istoty (niekoniecznie wrogie). Ułatwia to naturalnie orientację w terenie, jednak od biedy można się bez niego obejść. Agent Stone może także zebrać w czasie wędrówki trzy rodzaje kluczy magnetycznych: czerwony, żółty i niebieski. Otwierają one niektóre drzwi, za którymi czasem znajdziesz cenne przedmioty. Ostatnim z paneli jest dobrze znane okno dialogowe. Pojawia się w nim komentarz dotyczący postępów w grze. Pomijam tu wskaźnik sił życiowych, gdyż jego istnienie jest oczywiste.





Jeśli chodzi o misję, to nieco urozmaicono ich treść. Nie wystarczy tylko postrzelać i zabierać klucz do windy. Tym razem należy znaleźć specjalny detonator, który zlikwiduje kość bezpieczeństwa (security cube). Dopiero wtedy możesz w podskokach pobiec do teleportu, który przeniesie Cię do następnej części labiryntu, w której trzeba będzie zrobić to samo. Poza tym rozgrywka nie odbiega za bardzo od schematu. Chodzisz, używasz broni, zbierasz karabiny i amunicję. Jeśli zostaniesz trafiony, możesz uzupełnić zdrowie w specjalnych automatach lub zjeść leżące czasem na podłodze mięso. W walce często pomaga klawisz [Enter], który umożliwia natychmiastowy obrót o 180 stopni, a także kombinacja [alt] + kursor lewo/prawo, za

pomocą których możesz chodzić bokiem. Jeżeli używasz broni z ładunkami eksplodującymi (dwa ostatnie egzemplarze), musisz uważać, aby strzelając do celu z bliskiej odległości nie uszkodzić samego siebie, zwłaszcza gdy w pobliżu są magazynki, które mogą eksplodować. Warto więc czasem zgrać stan na dysk, by nie powtarzać tego samego w kółko. Autorzy umieścili także ukryte przejścia, za którymi czyha wróg, jednak można też znaleźć skarby, klucze, czy coś tam innego. Jeżeli przetrząsniesz sektor dokładnie, zabijając wszystkie potwory, nie uszkadzając niewinnych cywilów i znajdując 100% tajnych komnat, otrzymasz dodatkowy bonus przywracający poziom życia i amunicji na maksimum.



Teraz kilka słów w kwestii technicznej. Oprawa dźwiękowa pozostała właściwie taka sama. Skomponowano co prawda kilka nowych melodijek, jednak są one w tym samym stylu, co w części pierwszej. Również okrzyki i odgłosy wystrzałów pozostały identyczne. Trochę szkoda, że programiści nie zadali sobie trudu stworzenia czegoś choć trochę odmiennego. Natomiast bardzo przypadła mi do gustu legenda wprowadzająca w atmosferę programu. Nie jest to zwykłe określenie czasu i miejsca akcji, ze szczerą charakterystyką bohatera. Masz dokładny opis świata przyszłości, dzieje życiowe rodziny Stone'ów oraz głównego wroga ludzkości. Jest to całkiem niezły sposób na stworzenie klimatu gry.

Zrekapitulujmy zatem wszystko, co zostało wcześniej powiedziane. Powinowactwo obu części jest niezaprzeczalne - wskazują na to liczne podobieństwa, zarówno w opowieści graficznej, jak i schemacie rozgrywki. Można by powiedzieć, że program stoi na przyzwoitym poziomie i mać czyste sumienie. Ja jednak mam pewien dość istotny zarzut. Otóż gra nie wnosi do świata elektronicznej rozrywki właściwie nic nowego. Powtarza stare, utarte schematy, wykorzystane już wcześniej. W zasadzie można w ten sposób zaatakować wszystkie "domowate" strzelanki. Być może właśnie rozpoczynając karierę gra *Dark Forces* zmieni moje zdanie na ten temat, jednak szczerze w to wątpię. *Blake Stone 2 - Planet Strike* polecam zapraciałym maniakom zabijania. Ktoś, kto szukałby w niej czegoś oryginalnego, niestety się rozczaruje. Gra nie jest ani dobra, ani zła. Należy po prostu do jednolitego schematu i mocno się go trzyma. Myślę, że zasługuje na ocenę dobrą, lecz na nic więcej.

Piotr Bilski
"Alien"

ZRĘCZNOŚCIOWA



386
2 MB RAM



Producent: MECC

Choć moda na dinozaury wywołana przez film "Park Jurajski" minęła już na dobre, ciągle jeszcze powstają programy związane z tym tematem. Oczywiście, nie wynika to z jakiegoś opóźnienia umysłowego programistów, a z prostego faktu, że grę robi się nieco dłużej, niż na przykład plastikowe gado-maskotki i rzeczy zaplanowane pół roku albo i rok temu mają szansę ukazać się dopiero teraz. Jed-

właśnie możliwy jest zakup bądź sprzedaż poszczególnych części Twojego parku. Ażeby mogły w nim przebywać dinozaury, poszczególne działki muszą być jeszcze czymś ogrodzone. Budowę odpowiedniego plotu zlecasz w GENERAL STORE. Jak w każdej firmie, będziesz potrzebował wykwalifikowanych pracowników, dlatego dalsze kroki musisz skierować do urzędu zatrudnienia, tj. DEPARTMENT



nym z przykładów takiego obrotu spraw jest **Dinopark Tycoon** firmy MECC.

Z grubsza biorąc, program ten pozwala przeistoczyć się w dyrektora ogrodu zoologicznego, gdzie oczywiście zamiast zwierząt główną atrakcją są oryginalne dinozaury. Głównym zadaniem programu jest, jak sądzę, przybliżenie tematyki tych wspaniałych, wymarłych gadów. Autorzy wykorzystali do tego najlepszy chyba sposób, naukę poprzez zabawę.

Przygodę zaczynasz od wybrania rodzaju klimatu, w jakim położony będzie Twój park. Do dyspozycji masz klimat pustynny, normalny i wilgotny. Kolejnym krokiem jest zaciągnięcie kredytu w banku (w wysokości 5.000 \$). Następnie udajesz się w miejsce zwane REAL ESTATE. Tam



OF EMPLOYMENT. Zatrudnić możesz m.in. mechanika, lekarza weterynarii, ochroniarza, menadżera itd.

W tak przygotowanym ogrodzie brakuje Ci do szczęścia już tylko "mieszkańców". Z tym będziesz miał chyba największy kłopot. W okolicy znajduje się wprawdzie magazyn-wylegarnia (BIG SALE), w którym możesz kupić upragnionego dinozaura, jednak ich różnorodność może przyprawić Cię o mały zawrót głowy. Do wyboru masz Diplodocusa, Ałłosaura, Albertosaura, Triceratopsa, Stegozaurusa i wiele, wiele innych. Na szczęście, autorzy programu nie zostawili Cię na lodzie. O każdym z dinozaurów możesz się wcześniej czegoś dowiedzieć. Informacje dotyczą wymiarów, ciężaru, spo-

sobu odżywiania, klimatu, w jakim żyje dany gatunek. Każda taka notka opatrzona jest odpowiednim obrazkiem, dzięki któremu szybko kojarzysz sobie poszczególne gady. W zależności od atrakcyjności nabytku cena waha się w granicach od 1.250 \$ do 25.000 \$. Oczywiście, kupując droższego dinozaura, masz pewność, że przyciągnie on więcej widzów, zwiększając w znaczny sposób stan Twego dolarowego konta. Jeżeli zabraknie Ci pieniędzy na inwestycje, możesz zwrócić się do banku o kolejną pożyczkę, trzeba być jednak świadomym faktu, że pieniądze i tak kiedyś trzeba będzie zwrócić, a odsetki mogą "położyć" nawet najlepiej zapowiadający się interes. Dlatego też ważnym jest, abyś w miarę posiadanych zasobów pieniężnych starał się jak najszybciej spłacać zaciągnięte kredyty.

Dla mniej cierpliwych przewidziana została opcja QUICK START. Dzięki niej zaraz na starcie masz do swojej dyspozycji 20.000 \$ oraz trzy działki z 2 dinozaurami.

Podczas zarządzania parkiem pamiętaj, że Twoi podopieczni nie żyją powietrzem. Zakupu odpowiedniego pożywienia (nie wszystkie dinozaury są mięsożerne!) można dokonać w DINO DINER.

Na końcu klasyfikowany jesteś w zależności od poczynionych postępów (zysków, jakie osiągnąłeś w grze).

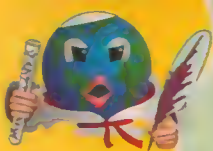


Grafika w grze ogranicza się wprawdzie do 320x200 w 256 kolorach, ale dzięki temu można ją uruchomić nawet na słabszych komputerach. Całości towarzyszy przyjemna muzyka, przerywana od czasu do czasu przeraźliwym rykiem któregoś z dinozaurów.

Podsumowując, trzeba szczerze powiedzieć, że **Dinopark Tycoon** nie jest programem zdolnym podbić listy przebojów. Warto natomiast zapoznać z nim młodsze rodzeństwo, a samemu w tym czasie spokojnie zająć się swoimi sprawami.

Dariusz Lewkowski





Producent: Adeline

Jeśli Twoim pierwszym komputerem był ZX Spectrum, to z pewnością pamiętasz wrzawę, jaką wywołała gra *Knight Lore*. Została ona uznana za prawdziwe objawienie w dziedzinie grafiki komputerowej i rzeczywiście, jak na wczesne lata osiemdziesiąte, trójwymiarowe pomieszczenia ponurego zamczyska, po których musiałeś się błąkać, stanowiły szczytowe osiągnięcie ówczesnego "virtual reality". Jednym z wielbicieli *Knight Lore* był niejaki pan Frederick Raynal, młody i utalentowany człowiek rodem z Francji. Kilka lat później magiczną sztukę programowania miał on już w małym paluszku, czego na pewno dowiódł, tworząc *Alone in the Dark* (choć nie sam oczywiście). Odniesiony sukces sprawił, że Frederick poczuł się na tyle niezależny, iż postanowił założyć własną firmę - **Adeline**. Tutaj dopiero, wspólnie z grupą kilku uzdolnionych programistów, mógł zrealizować marzenie swojej młodości i napisać nową wersję *Knight Lore*. Nie będę ukrywał, że jak dla mnie, udało mu się to znakomicie.

MAŁA, WIELKA PRZYGODA

Program nosi tytuł **Relentless Twinsen's Adventure**, choć znacznie częściej spotkasz się inną jego nazwą: **Little Big Adventure**. Nawet lepiej oddaje ona atmosferę gry, jako że stworzenia zamieszkujących świat **LBA** (łącznie z Tobą) to istoty raczej małe (little), zaś przygoda (adventure) jest wyjątkowo duża (big), dlatego do końca tego tekstu będę posługiwał się tą nazwą (a właściwie jej skrótem).

Wszystko dzieje się na planecie Twinsun oświetlanej przez dwa słońca i zamieszkiwanej aż przez cztery rasy:

- **grobosy** - słoniopodobne istoty, powolne i niezbyt skore do żartów;
- **spheroidy** - stwory wyglądające jak chodzące na dwóch nogach piłki;
- **rabibunny** - śmieszne, duże króliki z reguły pracujące w barach;
- **quetche** - podobne do nas stworzenia, którym moda nakazuje wiązać sobie włosy w koński ogon.

Wszystkie te rasy przez długie lata żyły ze sobą w zgodzie i pokoju dopóki... eee, dopóki nie pojawił się Dr Funfrock, który orzekł, że tak dalej być nie może i zbudował obejmującą całą planetę państwo policyjne. We wszystkich miastach pojawili się uzbrojeni żołnierze, ulice zaczęły być patrolowane przez samochody pancerne, a Dr Funfrock zaprojektował nawet specjalne bojowe roboty, może niezbyt inteligentne, ale za to dysponujące potężną siłą ognia. Zaplanował terror i strach. Miary ogólnoplanetarnego nieszczęścia dopełnił fakt,

iż wszyscy mieszkańcy południowej półkuli zostali przesiedleni na północ, tak aby Dr Funfrock mógł na południu załatwiać swoje ciemne interesy.

Wkrótce stało się jasne, że ktoś musi obalić tyrana. Śmiałością tym okazał się młody quetch o imieniu Twinsen. Daleko odbiegał on jednak od typowego obrazu spiskowca. Był naiwny, a na dodatek nie planował nawet przeprowadzenia żadnego zamachu. Ot, pewnego dnia przyśniła mu się bogini Sendell i kazała przeciwstawić się Funfrockowi. Twinsen wyszedł na ulice i zaczął po prostu opowiadać o swoim śnie. Naturalnie nie spodobało się to miejscowym władzom, które zdecydowanie przeciwstawiły się różnym przesadom, w rezultacie czego Twinsen powędrował za kratki. Dalsze jego losy zależą już tylko od Ciebie, pamiętaj jednak, że przygoda ta jest wyjątkowo DUŻA.

CZTERY SPOSOBY PATRZENIA NA ŚWIAT

Twoje pierwsze zadanie to ucieczka z więzienia. Nie jest to trudne jeśli zwabisz do swojej celi strażnika i porządnie dasz mu w gębę. Klucz do bramy, który miał on przy sobie, jest Twój. Jak jednak sprawić, aby facet zechciał do Ciebie zajrzeć? Po prostu stań się agresywny i narób trochę hałasu. W **LBA** jest to wyjątkowo proste. Wystarczy nacisnąć klawisz F3, a Twinsen zaczyna wydawać groźne pomruki, zaś jego ruchy stają się gwałtowne i impulsywne - możesz mi wierzyć, na pewno przyciągnie to uwagę jakiegoś strażnika. Poza "trybem agresywnym" masz jeszcze trzy inne opcje:





- Normal (F1), w którym prowadzisz rozmowy oraz badasz różne przedmioty;

- Athletic (F2), w którym masz możliwość biegania i skakania;

- Discret (F4), który pozwoli Ci się wyjątkowo ostrożnie poruszać (na palcach).

Dobór odpowiedniego "trybu" zachowania do danej sytuacji jest jednym z kluczowych warunków pomyślnego zakończenia gry. Aby wydostać się z terenu więzienia, który pilnowany jest przez żołnierzy Funrocka, musisz na przykład ukryć się w śmietarce podjeżdżającej od czasu do czasu na więzienne wysypisko. Wystarczy więc udać się tam (porozmawiać z pewnym rabibbunem, który kręci się w pobliżu) i włączyć tryb Discret. Twinsen sam poinformuje Cię wówczas, że pozostanie w ukryciu dopóki nie nadjedzie samochód po nową partię śmieci. W chwilę później możesz popatrzeć sobie, jak ukryty w pojeździe Twinsen, spokojnie przejeżdża obok niczego nie podejrzewających straży. Tego typu sytuacji, w których musisz wybrać właściwe "zachowanie się", spotkasz w grze znacznie więcej. Trafienie na właściwą opcję nie powinno jednak być zbyt trudne, gdyż nawet "strzelając" masz przecież szansę jak 1 do 4, a w dodatku możesz zgrać się na dysk. W końcu, jeśli nie brak Ci czasu, zawsze możesz najpierw pomyśleć, jak Twinsen powinien się zachować w danej sytuacji, a dopiero potem działać. To sugestia dla niecierpliwych.

KWESTIA PIENIĘDZY I ŻÓLTEJ KULKI

Oczywiście, nie ze wszystkimi przeszkodami, które spotkasz na swo-



jej drodze, poradzisz sobie wciskając pojedynczy klawisz. To byłoby zbyt łatwe. Istnieje cała masa zagadek, przy których wprawa, jaką miejmy nadzieję nabrałeś przy innych grach przygodowych, będzie mile widziana. W przeciwnym przypadku LBA może stać się dla Ciebie poligonem, na którym przekonasz się, jak dobrze jest na przykład rozmawiać ze wszystkimi napotkanymi postaciami. W ten sposób możesz odkryć nowe lokacje, otrzymać wiadomości na temat funkcjonowania pewnych urzędów lub zostać poinformowanym, w jakim kierunku tajniacy Funrocka uprowadzili Twoją ukochaną dziewczynę. Naturalnie czasami będziesz musiał zapłacić za te kilka usłyszanych słów i dlatego zawsze przydaje się mieć przy sobie trochę grosza. To z kolei powinno skłonić Cię do uważnego sprawdzania szaf, pólek, doniczek, zlewozmywaków i tym

podobnych miejsc, w których mieszkańcy Twinsun przechowują pieniądze. Nie przesadzaj jednak. Zagłębienie do sklepowej kasy i to w obecności jej właściciela nie jest zbyt mądrym pomysłem. Raczej na pewno naciśnie on pewien czerwony guzik (chyba że wcześniej dasz facetowi na sen), w wyniku czego szybko pojawią się strażnicy. Potem zaś będziesz miał już tylko okazję przekonać się, że w swoim fachu są oni nie do pobicia. Cóż, życie złodzieja jest ciężkie nawet tutaj.

Powróćmy jednak jeszcze na chwilę do kwestii poszukiwań. Prócz pieniędzy możesz znaleźć również takie gadgety, jak dodatkowa energia życiowa (symbolizowana przez czerwone serduszka), niebieskie buteleczki uzupełniające stan Twojej magii, cztero-listna koniczyna, która przydaje się w chwilach wielkiego niebezpieczeństwa oraz dziesiątki innych rzeczy, bez których ukończenie gry staje się na pewno trudne. Tutaj chciałbym pochwalić autorów za zastosowanie pewnego triku, który z pewnością ułatwi Ci życie. Z własnego doświadczenia wiesz pewnie, iż w grach przygodowych (czy w ogóle grach) często zdarza się, iż przedmiot, który widzisz i do którego możesz łatwo podejść, nie daje się "schwytać", gdyż nie "widzi" go sam program. Twórcy LBA przewidzieli taką sytuację i wyposażyli Twinsena w małą, żółtą piłkę. Ma ona tę właściwość, że po rzuceniu zawsze wraca do właściciela, a co więcej, przynosi ze sobą upragniony przedmiot. Niestety, każda róża ma kolce, piłkę musisz więc najpierw odnaleźć (w domu Twojej dziewczyny), a potem zebrać do niej odpowiednią





ilość "magii", gdyż każdorazowy rzut zużywa pewną jej ilość. Wysiłek opłaca się jednak sowicie, zwłaszcza że oprócz wspomnianej wyżej funkcji, Twoja mała, żółta piłka świetnie sprawdza się również jako broń przeciwko slugosom Funrocka. A tak niewinnie wygląda.

POTĘGA DETALI

Jak już mówiłem, źródłem inspiracji do napisania LBA było dla Fredericka Raynala stare, dobre *Knight Lore*. Zyskało ono w swoim czasie taką popularność, że jego izometryczny punkt patrzenia na "świat" na długie lata stał się obowiązującym standardem dla gier przygodowych. Potem gwiazda ZX Spectrum zgasła (niestety), nastąpiły czasy *King Quest'ów* i trójwymiarowość obrazu a'la *Knight Lore* uległa jakby zapomnieniu. W tym kontekście LBA stanowi więc prawdziwy come back klasycznej adventure game (choć z pewnością mniej spektakularny, niż powrót Michela Jordana). Długą listę pochwał chciałbym zacząć od tego, że gra pracuje w standardzie SVGA, dzięki czemu prezentowany na ekranie obraz jest bajecznie wprost kolorowy i niesłychanie bogaty w detale. Jak sądzę, duży wkład

w uzyskany efekt ma również program 3D Studio, z którego pomocy korzystano w trakcie tworzenia grafiki. Druga sprawa to animacja postaci. Pomimo że są one raczej małe, nie powinieneś mieć żadnych kłopotów z rozpoznaniem kto jest kto. Będziesz miał przy tym wiele frajdy, obserwując na przykład żołnierza Funrocka biegnącego za potrzebą, innego żołnierza słodko śpiącego na warcie z charakterystycznym "ZZZ" ulatującym mu z ust, czy w końcu idącego ulicą człowieka stanowiącego najbardziej stereotypowy obraz zmęczonego pracą urzędnika, jaki kiedykolwiek miałem okazję oglądać (wliczając w to wszystkie obejrzone przeze mnie filmy). Nawiasem mówiąc, żebyś wiedział, co to za frajda dać temu ostatniemu w zęby i posłuchać jak zaczyna się mazać. Oczywiście, potrzebujesz do tego czegoś więcej niż PC Speakera...

W ten sposób gładko przeszliśmy z tego co widać, do tego co słychać. Hmm... Jakością dźwięku zdecydowanie dorównuje tutaj wizji. Czysta perfekcja. Nic dodać, nic ująć.

DROBNE ZGRZYTY

Zdecydowanie dałbym LBA notę równą 100%, gdyby nie pewne dwa



malutkie drobiazgi, które skutecznie irytowały mnie przez cały czas grania. Pierwszy z nich to sposób, w jaki Twinsen się porusza. Mówiąc ogólnie, ślimak robi to znacznie szybciej. Możesz wprawdzie poratować się biegiem, ale ma to z kolei tę wadę, że każdorazowe uderzenie w jakąkolwiek przeszkodę kończy się utratą energii życiowej. Denerwujący jest również sposób przesuwania ekranu, który "przeskakuje" na następny dopiero wtedy, gdy Twinsen dotrze na skraj poprzedniego. Często stwierdzasz więc z przerażeniem, że stoisz tuż przed żołnierzem, który w chwilę później szpikuje Cię kulami. Masz wprawdzie możliwość "centrowania" ekranu na Twinsenie (klawisz ENTER), ale w trakcie gry często brak na to po prostu czasu.

Druga przykra sprawa to zgrzywanie sytuacji na dysk. Rzecz w tym, że nawet jeśli to zrobiłeś, to program i tak cofnie Cię do ostatniego z wielu znajdujących się w grze punktów restartowych. Praktycznie nie ma więc możliwości "zgrania się" przed wyjątkowo trudną sytuacją, a to uważam jest bardzo nie fair wobec graczy.

I CO ZOSTAŁO?

Ano to, że LBA z pewnością jest jednym z najlepiej wymyślonych, ale jednocześnie najbardziej niedopracowanych programów, jakie pojawiły się w tym roku. Jeśli nie przeszkadzają Ci drobiazgi, z pewnością gra ta będzie dla Ciebie doskonałą zabawą. Jeśli jednak jesteś wrażliwy na wszystkie te drobne niedociągnięcia, pozostaje jeszcze wrażenie ogólne. Mówiąc dokładniej, specyficzny humor gry, wciągająca akcja oraz perfekcyjna grafika i dźwięk to atuty, których nikt LBA odmówić nie może i dlatego, choćby z czystej ciekawości, warto sięgnąć po ten program.

Piotr Orcholski

Twinsun is a relatively new planet on the outskirts of a remote galaxy. It's rotational plane has stabilized between two suns. There is a huge mountain range running along its equator that divides the planet in half; each hemisphere is warmed by a single sun. The Northern Hemisphere, with its orange sky, is warmer than the

PRZYGODOWA

0%

PC

386
4 MB RAM
CD-ROM



Producent: Sanctuary Woods

Nie jest tajemnicą, że my, gracze komputerowi, to wielcy przyjaciele zwierząt. Nieraz udowodniliśmy swoje umiłowanie do stworzeń z innych szczebli ewolucji. Praktycznie każdy z nas ma w domu ulubionego psa, kota, rybkę lub w ostateczności karalucha. Te sympatie przejawiają się również na ekranie komputera. Weźmy na przykład lemmingi. Takie małe, wydawałoby się nikczemne stworzenia. Tymczasem trzeba zobaczyć gracza, któremu poległo właśnie 50 takich ludzików (nie wspominając, że obraz ten ogląda 1516 raz). Zrozumiałe staną się jego łzy rozpacz. Podobnie ma się sprawa z bohaterami *Battle Bugs*, *Sim Farm* i innych. Oczywiście, wrogowie gier komputerowych będą mówić, że to wcale nie miłość do zwierząt, a tylko zimne wyrachowanie. Proponuję jednak nie brać ich pod uwagę, my i tak wiemy swoje.

Jak widać, zwierzęta są podstawowym elementem w historii gier komputerowych. Zależnie od fabuły, pełnią w programach mniej lub bardziej istotne role. Zawsze można było je spotkać w grach logicznych, zręcznościowych, strategicznych. I tu ciekawe

sposrzenie. Otóż nigdy jeszcze nie spotkałem się z programem symulującym tak naprawdę życie zwierząt, przy czym *Sim Farm* nie biorę pod uwagę, gdyż jest to program na pół symulacyjny, a na pół strategiczny. Na szczęście, na uzupełnienie tej luki nie trzeba wcale czekać, bowiem na rynku pojawił się właśnie program firmy **Sanctuary Woods** pod krótkim i treściwym tytułem: **Wolf**, będący symulatorem życia wilka.

Dlaczego właśnie wilka? Już wyjaśniam. Produkt (nie można stwierdzić jednoznacznie, że jest to tylko gra) powstał we współpracy z międzynarodową organizacją ochrony wilków. Stworzenia te, z łacińskiego *canis lupus*, są systematycznie zabijane i wypędzane przez ludzi ze swoich legowisk. Proceder ten sprawił, iż wilki na całym świecie zostały objęte ścisłą ochroną. Nie zawsze jednak skuteczną. Trudno rozstrzygnąć, co jest przyczyną tak fatalnego stanu rzeczy i nie czas na to teraz. Na pewno jeden z powodów stanowi głupota ludzka i brak wiedzy. W powszechnym mniemaniu wilk jest niebezpieczny i szkodzi, nie mówiąc o tym, że zabija

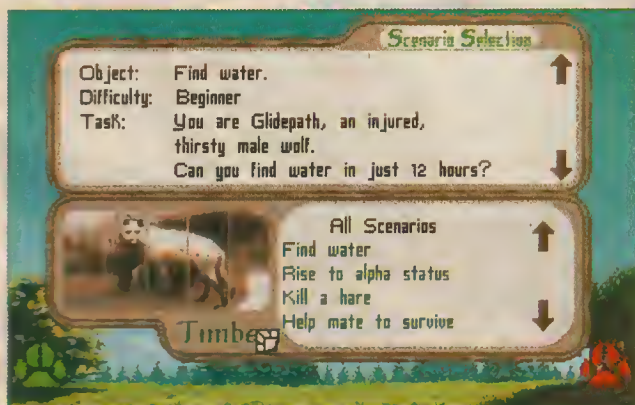
zwierzęta hodowlane. Prawda jest taka, że w normalnych warunkach wilk nigdy nie zaatakuje człowieka, zaś jeśli chodzi o zabijanie trzody, to trzeba sobie uprzytomnić, że mamy przecież do czynienia z drapieżnikami, które mogą przetrwać tylko dzięki zabijaniu. Jednakże dla hodowców bydła nie są to żadne wyjaśnienia i wilk nadal jest wrogiem numer jeden, dlatego też często urządzają oni polowania i obławy na przedstawicieli tego gatunku. Ludzie zabijają te zwierzęta, nie zdając sobie sprawy z tego, że niszczą bardzo ważny element w łańcuchu pokarmowym i ekosystemie w ogóle.

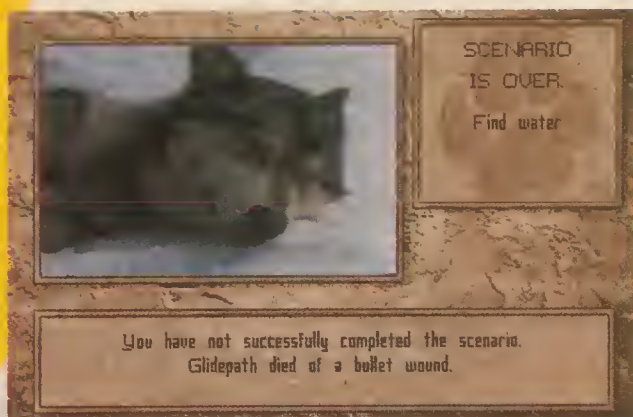
Na szczęście, coraz częściej odzywają się głosy w sprawie tych stworzeń. Niedawno telewizja polska na dała dwuczęściowy film dokumentalny, w którym aktor Timothy Dalton opowiadał o życiu tych dzikich, lecz szlachetnych zwierząt. Takie właśnie akcje mogą pomóc w zrozumieniu problemu i wzbudzeniu większej wrażliwości dla losu wilków.

Podobne pobudki przyświecały twórcom opisywanego tu programu **Wolf**. Dzięki tej niezwykle grze poznasz, co to znaczy być drapieżnikiem, w dodatku głodnym, spragnionym i ściganym przez tuziny myśliwych. W zasadzie nie trzeba Ci tego mówić, ale nauczysz się też szanować życie przedstawicieli wilczego szczerpu, co na pewno zwiększy Twoją wrażliwość także na inne sprawy.

Program składa się z kilku opcji. Możesz obejrzeć intro, demonstrację gry komputera, rozpocząć jeden z wielu scenariuszy czy poczytać sobie na temat wilczego życia. Bez zbędnych ceregieli przejdźmy do wyboru scenariusza.

Na początek należy wybrać klimat, w którym ma się rozgrywać zadanie. Dla każdej strefy przewidziano inne misje. Zaczynasz od najprostszych, takich jak dotarcie do rodzinnej jamy, a kończysz na przeżyciu





dwóch dni podczas obławy. Przed każdym scenariuszem możesz poznać warunki rozgrywki. W ich skład wchodzi pora roku, pogoda, ilość surowców, a także wiadomość, kto jest bohaterem przygody, każdy bowiem wilk występujący w programie ma własną charakterystykę - posiada imię, wiek, płeć oraz ma na koncie już kilka zabójstw. Wyróżnia go także pewien stopień zaawansowania, który decyduje o miejscu w stadzie. Po tej czysto informacyjnej części nadchodzi czas akcji. W chwili dogrywania sekwencji pokazywany jest digitalizowany obrazek dotyczący celu zadania. Jeśli trzeba na przykład zabić losia, to będzie on uwieczniony na tle lasu.

Alternatywną możliwością jest "simulation". Wykazuje ona podobieństwo do scenariuszy, jednak tutaj nie wykonujesz żadnych określonych przez program zadań. Musisz po prostu przeżyć. Przedtem ustawiasz jeszcze warunki początkowe, tj. jakim zwierzęciem chcesz sterować, ile stad będzie brało udział w walce o przetrwanie i kilka innych. Dalej jest podobnie, jak w opcji scenariuszowej.

Rozgrzywka pokazywana jest z góry w pewnym oddaleniu. Swoim bohaterem sterujesz zarówno za pomocą klawiatury, jak i myszki. Moim zdaniem lepiej używać tego drugiego urządzenia. Pozwala to na sprawne i w pełni intuicyjne kierowanie zwierzęciem. Teren pokazany dookoła wilka nie obejmuje zbyt dużej powierzchni, dlatego czasem sprawia trudność określenie niebezpieczeństwa. Jak się okazuje, takie były założenia programu, chodzi bowiem o to, by odpowiednio utrudnić wędrówkę i zmusić drapieżnika do użycia swoich zmysłów. Jak tego dokonać? Otóż dolna, mniejsza część ekranu gry to niewielki panel sterujący. Przedstawia on wizerunek wilka i nawiasem mówiąc, wygląda bardzo oryginalnie pod względem

graficznym. Po naciśnięciu prawego przycisku myszy należy wskazać kursoriem na łeb zwierzęcia. Otrzymasz wtedy dostęp do menu zmysłów.

Zaczynasz od uszu (hear). Po uaktywnieniu tej możliwości na ekranie pojawiają się ikony symbolizujące kierunek, z którego nadchodzi dźwięk. Spory realizm programu sprawił, że nie wiadomo dokładnie, kim jest nadawca odgłosu. Trzeba zatem skonfrontować otrzymane dane z informacjami innych zmysłów. Zjeżdżasz kursoriem myszki nieco w dół, na oczy. Tu po przyciśnięciu lewego przycisku należy wybrać, czy chcesz wiedzieć, co wilk widzi wokół siebie, czy też zamierzasz się przespać. Trzeba wtedy uważać na wszędobylskich myśliwych i ich samoloty, które potrafią bardzo sprawnie zabić pechowe stworzenie. Następny w kolejce jest nos. Tu także są dwie możliwości: wąchanie (smell) i oznaczanie swego terenu (scentmark). Smell to lepszy od wzroku aparat orientacji przestrzennej, jednak działa na bardzo krótkim dystansie. Pozwala określić dokładnie, co znajduje się w pobliżu razem z odległością od wilka. Najbardziej przydaje się węch, gdy musisz wytropić jakieś zwierzę (wzrok nie daje pełnej gwarancji sukcesu, gdyż jest mniej dokładny). Poniżej nosa znajduje się pysk. Z jego pomocą zwierzę szczeka (bark), co oznacza, że szczenięta lub nora jest w niebezpieczeństwie. To może sprowadzić współbraci na pomoc albo ostrzec ich, że już za późno na wsparcie. Wycie (howl) pełni dwie role. Po pierwsze, umożliwia lokalizację (przybliżoną) innych wilków. Po drugie, i ważniejsze, stanowi niezawodny sposób na zwabienie samca przez samicę, są bowiem misje polegające na zwabieniu kandydata do prokreacji i założenia rodziny.

Ponadto po zatrzymaniu gry prawym przyciskiem myszy pojawia się

także panel informujący o kondycji fizycznej zwierzęcia. Masz tu cztery wskaźniki: głód (a właściwie stopień najedzenia), pragnienie, kondycję i siły życiowe. Dwa pierwsze pola mają oczywiste znaczenie. Zarówno pokarm, jak i woda muszą być w organizmie uzupełniane; bez nich przygoda może zakończyć się śmiercią. Wodę znajdziesz w zbiorniku (do jego lokalizacji służy mapa - klawisz "m"). Jeżeli akurat pada deszcz, to sprawa jest jeszcze prostsza. Wystarczy wtedy przystanąć gdziekolwiek i pić aż do nasycenia. Z jedzeniem jest nieco gorzej. Ponieważ wilki żywią się wyłącznie mięsem, należy je zdobyć, tj. najczęściej zabić biedne zwierzątko. Może to być bóbr, zając, czy nawet krowa. Nie należy to jednak do rzeczy łatwych. Najpierw trzeba wykryć ofiarę za pomocą węchu lub wzroku. Następnie, będąc ciągle w ruchu, bacznie obserwować sytuację, czekając aż nieświadome zagrożenia stworzenie zbliży się na odległość ataku. Wtedy trzeba je już tylko (!?) dopaść. Nie chcę Cię mamić, że zagryzienie zwierzęcia większego od wilka jest łatwe. Podstawowy problem stanowi wtedy dogonienie przestraszonej ofiary. Trudność polega na tym, że przyszły obiad często zmienia kierunek ruchu, licząc na to, że lowca go zgubi. Jeśli jednak dopadniesz zwierzynę, ukazuje się krótka animacja walki obu stworzeń. Istnieje możliwość, że osłabiony drapieżnik zginie, atakując silniejszego od siebie przeciwnika. Po zwycięskiej walce wilk może napelnić swój żołądek i kontynuować dzikie życie. W niektórych scenariuszach spotkasz padlinę. Ona również stanowi pokarm Twojego bohatera, aczkolwiek daleko jej do aromatu świeżej krwi.

Wróćmy jednak do ekranu informacyjnego. Trzeci panel pokazuje, jak długo wilk będzie mógł biec na "pełnych obrotach". To okno widzisz wła-



ciwie cały czas jako owal wypełniony w części zielonym kolorem. Im bardziej zwierzę będzie zmęczone, tym mniej zielonego. Kiedy kolor w ogóle zaniknie, wilk przestanie biec i będzie poruszał się znacznie wolniej. Wtedy musisz zarządzić odpoczynek, aby stworzenie mogło nabrać sił.

Ostatni panel to wytrzymałość. Decyduje on o życiu drapieżnika w sposób najbardziej bezpośredni. Jak wiadomo, po lesie krążą myśliwi uzbrojeni niczym Rambo. Na pewno nie zważają się nacisnąć spustu przy spotkaniu z przedmiotem polowania. Jeśli, nie daj Boże, trafią wilka, jego siły zmniejszą o połowę. Nie może on wtedy biegać. Przy drugim celnym strzale zobaczysz krótką sentencję wyjaśniającą, dlaczego przegrałeś i animację umierającego zwierzęcia. Należy zatem unikać wszelkich kontaktów z ludźmi. Na szczęście, dzięki zmysłom drapieżnika wiesz zawsze o zbliżaniu się zagrożenia. Dużo gorzej jest z samolotami, które nadlatują bez ostrzeżenia i zabijają natychmiast. W tym przypadku trzeba po prostu mieć szczęście.

Poza tymi wszystkimi wskaźnikami na ekranie widnieją jeszcze dwie sylwetki wilków, nieco z tyłu. Są aktywne, jeśli scenariusz przewiduje akcję w stadzie. Stąd możesz się dowiedzieć, kto jest przywódcą grupy i poznać pozostałych członków zespołu. Jeżeli prowadzony przez Ciebie wilk jest wodzem, podwładni zawsze będą z nim, zarówno w ataku, jak i ucieczce. O śmierci każdego z nich jesteś informowany na bieżąco.

Trzeba przyznać, że egzystencja przedstawicieli gatunku canis lupus to niesłychane pasmo udręk. Nie chcę tu rzucić oklepanymi frazesami w stylu "takie są prawa dżungli" czy "przeżywa tylko najsilniejszy". Widać jednak, jak na dłoni, że to, czy wilki się najedzą, zależy wyłącznie od nich,

ich sprytu, siły i wytrzymałości. Ponadto dochodzi jeszcze problem natrętnych myśliwych, bardzo w grze wyeksponowany. Czasami odnosi się wrażenie, że to nie zwykły las, lecz poligon wojskowy. Takie pokazanie świata wilków ma jednak bardzo ważny cel. Mianowicie wyczula na los tych stworzeń i zmusza do zastanowienia się nad samym sobą, sensem istnienia ludzi. Autorzy chcą za pośrednictwem gry ostrzec nas przed własną głupotą i bezmyślnością. Wilki to przecież bardzo piękne zwierzęta.

Hmm, zrobiło się chyba nieco zbyt poważnie. Mówiąc krótko, masz niezwykle szeroki wachlarz możliwości sterowania swoim bohaterem. Wykonuje on szereg czynności charakterystycznych dla żywego organizmu. Wszystko, co zdarzy się w czasie rozgrywki, może mieć miejsce naprawdę. Jako symulacja, **Wolf** prezentuje się bardzo poprawnie. Widać, że pracowali nad nim ludzie, którzy znają się na swojej profesji. Mimo tych wszystkich pochwał, odkryłem jednak drobne błędy merytoryczne, jeśli można to tak nazwać. Otóż wilki jako drapieżniki polują przeważnie w nocy, odpoczywając za dnia, tu natomiast akcja rozgrywa się na ogół w dzień. Prócz tego stado jakichkolwiek zwierząt otoczone przez myśliwych raczej w popłochu ucieka, niż zaspokaja głód. Ale to już może być zbyt cieżkie czeplanie się.

Program posiada niewątpliwie walory edukacyjne. Poza niewielką bazą danych na temat tych stworzeń, w czasie gry możesz poczytać sobie o różnych cechach ludzkiego rodu. Nagle czas zostaje zatrzymany i pojawia się spora plansza zawierająca tekst. Po jego przeczytaniu możesz wrócić do walki.

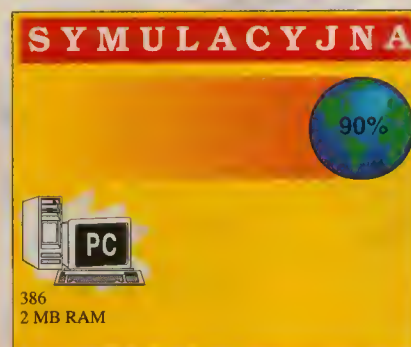
Grafika produktu jest przyzwoita. Na ekranie cały czas coś się dzieje: latają ptaki, przebiegają zające, atakują myśliwi. Sceneria wygląda różnie, zależnie od wybranego przez kli-

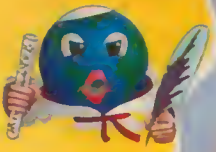
matu. Co więcej, fauna i flora odpowiadają rzeczywistości. Napotkasz wiele gatunków drzew i krzewów, które mogą dać schronienie zmęczonemu zwierzęciu. Inne stworzenia również wyglądają jak prawdziwe i zachowują się tak, jak w rzeczywistości. Cały świat przedstawiony w programie jest niezwykle realny.

Muzyka jest ładna i przyjemna, choć nie należy do moich ulubionych, przy czym należy podkreślić, że melodii jest sporo, zależnie od sytuacji. Autorzy starannie dobrali także odgłosy żywych stworzeń. Jednym słowem, pełny realizm.

Wolf jest bardzo ważną produkcją, nie tyle ze względu na postępowe, oszałamiające efekty, co na poruszaną tematykę. Nareszcie ktoś pomyślał, że za pomocą gier można też uczyć i uświadliwiać, a nie tylko zabijać i niszczyć (doomowcy pewnie mniej za to nie pochwalą). Dodatkowo dobre wykonanie stanowi kolejny plus i cenny atut. Myślę, że każdy gracz po zetknięciu się z tym programem zmieni swoje zdanie (o ile już tego nie zrobił) na temat losu wielu gatunków zwierząt i bezmyślnego odbierania sobie i innym życia. Wystawiam wysoką notę za oryginalny pomysł i poważne podejście do tematu. Oby tak dalej.

Piotr Bilski
"Alien"





Producent: Apogee

Dawne to były czasy. Nie wszyscy dzisiejsi mieszkańcy naszych ziem wiedzą, że panował niegdyś okres równowagi między siłami Dobra i Zła. Ludzie żyli na równinach z dala od gór, które stały się kryjówką dla górskich trolli i krasnoludów. Szerokie, niezbadane lasy nad morzami stanowiły siedzibę elfów, które nie utrzymywały kontaktu z innymi stworzeniami, ciesząc się życiem i przyrodą w leśnych ostępach. Wszystko istniało w harmonii i zgodzie z wszechobecnymi zasadami natury. Żył także wśród ludzi jeden troll górski. On to wyrzekłszy się własnego gatunku zamieszkał w pobliżu jednej z wiosek, by poznawać naszą rasę i służyć jej pomocą w miarę możliwości. Ponieważ należał do bardzo życzliwych trolli, co nie zdarza się zbyt często, szybko zyskał przyjaźń i szacunek ludzi, którzy wkrótce obdarzyli go tytułem barona i darowali zajmowany skrawek ziemi na własność. Nie razili ich nawet niezbyt wyszukane maniery, blaknące jednak w porównaniu z wielkim i czystym sercem trolla. A zwal ich ów baron Baldrice.

W którymś jednak momencie historii cienne moce reprezentowane przez barona Lazarusa, przodka Baldrice, zapragnęły zakłócić równowagę wszechświata. Jako miejsce rozpoczęcia podstępnej działalności wybrały stare ruiny wielkiej fortecy wzniesionej przez Lazarusa. Obok niej leżała wioska Baldrice, zwana Rimm. Kluczem do ich planu stało się dwaście wież, w których rozplenilo się robactwo i monstra wszelkiego rodzaju. Potwory szybko rozprzestrzeniły się poza teren twierdzy i zaczęły nękać spokojnych mieszkańców wios-

ki. Ci, nie mogąc już dłużej znieść terroru i strachu, zwrócili się z prośbą do barona, by po raz kolejny służył radą i pomocą. Bohater tej opowieści, wysłuchawszy wystanników ludzi, uznał, że najrozsądniejszym wyjściem będzie udanie się na miejsce osobiście. Niewiele myśląc chwycił swój magiczny kij i ruszył w stronę nieznanego.

Zapewne, drogi Czytelniku, masz za sobą już niejedną ukończoną grę. Być może są to symulatory, przygodówki czy inne znane i uznane gatunki rozrywki komputerowej. Z biegiem czasu są to tytuły coraz bardziej wyrafinowane w swojej tematyce i wykonaniu. Bajecznie kolorowa grafika i całe symfonie płynące z głośników to już dzień powszedni dla miłośników komputera. Inna sprawa, że w zalewie coraz lepszych obrazów, animacji czy czego tam jeszcze powoli zetraca się podstawowa idea gier, ich

sens i fabuła. Porzućmy jednak na chwilę te ponure rozważania i cofnijmy się o kilka (-naście) lat, w czasy królowania komputerów ośmiobitowych, a zwłaszcza Sinclair ZX Spectrum. Na ten to właśnie "kalkulator" istniała wówczas słynna produkcja pt. *Knigh Lore*. Nieco młodszym odbiorcom przypomnę, iż była to opowieść o pewnym archeologu, który przypadkiem padł ofiarą klątwy i każdej nocy zmieniał się w wilkołaka. Jedynym ratunkiem okazał się mądry i równie stary pustelnik, do którego bohater przygody musiał dotrzeć. Program ten wyprzedzał swoją epokę o ponad dziesięć lat. Chociaż nie błyszczał grafiką (można o niej nawet powiedzieć, że jest czysto konturowa), a muzyka, choć trzymająca poziom, nie rzucała na kolana, był to jeden z najpopularniejszych produktów na ten komputer ówczesnych lat. Działo się tak za sprawą niezwykle i nietypowej prezentacji ekranu (pseudo 3D) i metrytyki, która sprawiała, że program wciągał na długie, długie godziny. Co tu zresztą dużo mówić, mimo upływu lat producenci wydali tylko dwie gry tego typu: *Cadaver* i *Heimdall*, które zasłużenie zdobyły uznanie krytyków. Mimo tego mamy prawo czuć pewien niedosyt. Dlatego też każdy nowy tytuł w tej dziedzinie jest witany z entuzjazmem i nadzieją. Tak jest również z najnowszym produktem firmy Apogee pt. *Mystic Towers*.

Zgodnie z legendą zamieszczoną przeze mnie na początku tekstu, zadaniem Twoim, Czytelniku, będzie penetracja przybytków starożytnej kultury i zmagania z wszelkim napotkanym złem. Istnieją dwa sposoby rozgrywki. Pierwszy to eksploracja dowolnie wybranej wieży na żądanym





stopniu trudności. Drugi, właściwa przygoda, polega na wędrówce przez lochy w dwóch seriach: trudniejszej i łatwiejszej. Fabuła ma charakter liniowy, zatem trzeba przechodzić wszystkie wieże po kolei. Przejdźmy jednak do właściwej gry.

Zaczynasz w pierwszej, najprostszej wieży. Od razu przedstawie podstawowe cele stawiane przed Baldricem na każdym etapie wyprawy. Aby przejść do następnych lochów, konieczne należy wytrzebić wszystkie potwory żyjące w labiryncie. To jednak tylko część zadania. Zawsze na trzecim poziomie (każda wieża ma ich pięć) znajduje się generator monstrów. Dopóki on istnieje, teren nie jest bezpieczny, gdyż będą się stale pojawiać nowe potwory. Aby zlikwidować to gniazdo zła, należy najpierw znaleźć bombę. Ta, umieszczona następnie w generatorze, po chwili wysadzi go. Dopiero po wykonaniu tych czynności można kierować się do wyjścia.

Każde zadanie rozpoczynasz przy wejściu do budowli na poziomie pierwszym. Niestety, nie wydostaniesz się stąd tak szybko. Drzwi wiodące ku wolności ktoś zamknął na klucz, który można otrzymać dopiero po likwidacji ostatniego monstra (no i generatora). Na ogół zdobycie go nie jest proste i wymaga przemierzenia wszystkich pięciu poziomów, czyli 45 komnat. Każde pomieszczenie oddzielone jest od innych drzwiami lub ścianą. Te pierwsze są w dwóch rodzajach: otwierane za pomocą przełącznika i wymagające klucza, drugie zaś znajdziesz w wieżach w czterech rodzajach o różnych kolorach. Po skompletowaniu wszystkich kluczy nie oprą Ci się żadne wrota. Poziomy



połączone są ze sobą za pomocą drabinek w ścianach. Bywa, że aby w całości spenetrować jedną kondygnację, trzeba dostać się na nią drabinkami w różnych miejscach. Zostawię jednak na pewien czas samą konstrukcję labiryntu, skupiając się najpierw na wyposażeniu szlachetnego, choć nieco dziwnego barona.

Krawędzie ekranu zostały całkowicie zagospodarowane przez kilkanaście wskaźników. Zaczę od lewej części. Znajduje się tam tablica punktów, zaś obok występują dwa paski w kolorach brązowym i niebieskim. Pierwszy odpowiada za stan jedzenia, drugi to poziom picia. Oba czynniki są bardzo ważne podczas wędrówki. Gdy Baldric jest najedzony, a wody w organizmie ma dość, powracają stracone w czasie walki siły. Gdy natomiast czuje on głód lub pragnienie albo, co gorsza, jedno i drugie, co pewien czas Twój bohater traci cenne punkty wytrzymałości. Jeżeli w porę

nie zażegnasz niebezpieczeństwa, możesz doprowadzić trolla do śmierci.

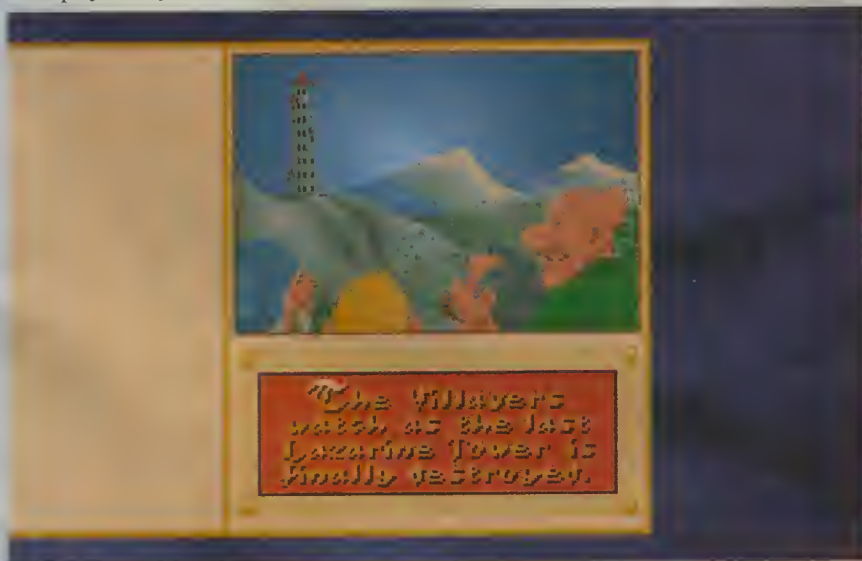
Poniżej tych wskaźników widnieje belka informująca, na którym poziomie wieży obecnie się znajdujesz oraz które kondygnacje są już wolne od potworów. Mówi o tym kolor poziomu - szary oznacza, iż teren został zabezpieczony, a czerwony informuje o obecności jakichś maszkar w pobliżu. Dopóki nie zniszczysz generatora potworów, może się zdarzyć, że oczyszczony poziom zostanie ponownie zajęty przez siły ciemności i trzeba penetrować go raz jeszcze.

Poniżej masz tablicę pokazującą stan kasy i posiadane klucze.

Bezpośrednio pod tym panelem widnieje jeszcze okienko dialogowe, w którym pojawia się komentarz, np. gdy bohater jest zatruty albo generator tworzy nowe monstrum.

Skieruj teraz wzrok w prawo. Obok kilku ikonek akcji, które można obsługiwać myszką (ja jednak doradzam sterowanie klawiaturą - dużo prostsze) znajdujesz ikonę "staff power". Jest ona bezpośrednio związana z sąsiednim polem wyboru czarów i pokazuje, jaką moc posiada określone zaklęcie (oczywiście, im więcej, tym lepiej). Obok masz także mapę, na której umieszczono wszystkie komnaty, pozycję Twojego bohatera i drabinki (prowadzące na wyższy poziom zaznaczono żółtym kolorem, na niższy zielonym), jednak niewiele da się z niej wyczytać.

Teraz prawy górny róg. Duży czerwony pasek to Twoja wytrzymałość. W czasie walki lub gdy Baldric cierpi głód (pragnienie) będzie jej systematycznie ubywać. Obok jest podobny słupek, lecz krótszy. To z kolei siły potwora. Na lewo od tej ikonki





widnie kwadracik pokazujący, z jakim monstrem masz do czynienia i liczbę pozostałych przy życiu stworów. Ostatni panel traktuje o ilości żyć barona. Trzeba Ci wiedzieć, że w opcji fabularnej (12 wieź) Baldric ma 9 zapasowych żywotów, co wydaje mi się liczbą przesadzoną przynajmniej dwukrotnie. Być może jednak Tobie wyda się to całkiem dobrą liczbą.

To w zasadzie wszystkie wskaźniki. Jest ich jak widać sporo, jednak okazują się być niezwykle proste w użyciu, zatem nie powinieneś mieć z nimi problemu.

Pozwolę sobie teraz pokrótce opisać sposób sterowania bohaterem. Programiści wykazali się pracowitością i dali graczowi możliwość wyboru między klawiaturą, myszą i joystickiem. Co do myszy, to nie ma wątpliwości - ikony sterowania umieszczono w dolnej części ekranu. Nie zamierzam także wyjaśniać zasad działania trzeciego wymienionego przeze mnie urządzenia. Poświęcę za to nieco uwagi klawiaturze. Kursory służą do przemieszczania trolla po plan-szy. Klawisz [Space] zmienia aktywny czar na inny, [Alt] umożliwia skoki, a [Ctrl] powoduje podjęcie akcji, np. rzucenie czaru czy wypicie wody. Ostatnia możliwość to klawisz [Backspace], dzięki któremu Baldric może ciągnąć przedmioty po podłodze.

Ponieważ główny sens gry to eliminacja potworów, Twój bohater został odpowiednio wyposażony do wykonywania tej jakże przyjemnej czynności. Jego magiczna pula zawiera dziesięć zaklęć. Pierwsze pięć to czary typowo niszczące, zaś drugie pięć ma znaczenie, powiedzmy, użytkowe. Do bojowych zalicza się (w kolejności od najsłabszego do najsilniej-

mentów. Pozwolę sobie zwrócić uwagę na kilka symboli widniejących na ścianach.

Czaszka oznacza istnienie w pokoju pola-pułapki. Wejście na nie spowoduje natychmiastowe zatrucie bohatera. Od tej chwili jego siły życiowe zaczną maleć bardzo szybko aż do śmierci lub znalezienia antidotum. Tym ostatnim mogą być trzy rzeczy: zaklęcie "heal", grzyb albo zielona maź spływająca ze ściany. Tu mała uwaga: chociaż grzyb i zielone pas-kudztwo są w tym przypadku lekarstwem, spożyte przez zdrowego Baldrica od razu go zatrują. Przed wpadnięciem w pułapkę można uchronić się tylko w jeden sposób, rzucając zaklęcie "reveal", które zaznaczy śmiertelne pola.

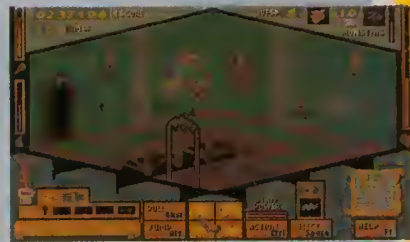
Ponadto można jeszcze spotkać kilka rodzajów runów informujących o zagadce pozostawionej tu przez twórcę budowli. Także tutaj pomocny okazuje się być wyżej wymieniony czar, który powoduje pojawienie się jedzenia, drzwi, czy czegoś tam jeszcze.

W lochach spotkasz również całą masę rozmaitych niespodzianek: spadające na głowę bomby, pociski strzelające ze ścian, płyty naciskowe, panele na których staniecie powoduje natychmiastową śmierć, niewidzialne przeszkody i sporo innych. Prócz tego typu przeszkód są także i pozytywne znaleziska, takie jak fontanny z życiodajną wodą, punkty sprzedaży czarów (oznaczone zwykle przez statuetkę wielkiego smoka), zaklęcia, skarby, a także trzy rodzaje kul. Jeśli chodzi o te ostatnie, to pierwsza z nich daje niewidzialność, druga osłonę, a trzecia zwiększa znacznie moc zaklęć wal-ki. Odkrycie, którym symbolem oz-

szego): ice, sulfur, venom cloud, fireball i lighting. Ten pierwszy, choć mający niewielką siłę destrukcyjną, posiada bardzo cenną zaletę, a mianowicie posiadasz go w nieskończonych ilościach. Pozostałe wyrządzają przeciwnikowi większe szkody, ale muszą być najpierw znalezione. Czary utylitarne to: levitate (latanie), heal (leczenie), bomb (ładunek wybuchowy niszczący generator), teleport i reveal spell. To ostatnie zaklęcie wykrywa pułapki, zapala światło w ciemnych komnatach oraz "rozwiązuje" zagadki, takie jak ukryte przejścia, dodatkowa broń itp.

Wróćmy teraz do wyglądu samego labiryntu. Prezentuje się on całkiem okazale i zawiera wiele elementów wystroju. Jedyna rzecz, do której mogą się przyczepić, to jednakowy wygląd wszystkich dwunastu wieź. Przydałoby się je nieco urozmaicić. W czasie wędrówki znajdziesz wiele istotnych przedmiotów, paneli i innych ele-





naczona jest określona kula, pozostawiam Twojej inwencji. Ich użycie znacznie wspomaga wcale nietawne starcia z monstrami.

Z istotnych rzeczy warto by jeszcze wymienić teleports. Są to niebieskie, kwadratowe pola z wymalowaną na środku cyfrą oznaczającą numer docelowego poziomu. Należy stanąć w samym centrum panelu i użyć zaklęcia "teleport". Efekt będzie natychmiastowy. Z urządzeń tych można korzystać tyle razy, ile ma się sztuk wymienionego przed chwilą zaklęcia. Ponieważ czasem teleport jest jedyną drogą prowadzącą na określoną kondygnację, trzeba uważać i oszczędzać czar.

Autorzy **Mystic Towers** postanowili zamieścić w grze pewną dozę humoru, który moim zdaniem ubarwia zabawę. Ponieważ baron Baldric jest trollem, często zdarzy mu się zatrzymać, by podłubać w nosie lub beknąć. Być może wydaje się to nieco obsceniczne, jednak pasuje do klimatu całości. Ponadto czasem bohater zaczyna kręcić się bez powodu dookoła własnej osi. Najlepiej jednak w mojej opinii wypada zachowanie Baldrica, gdy jest pijany. Zaczyna wtedy wyczyniać różne dziwne rzeczy. Zresztą, to trzeba zobaczyć samemu. Odruch wesołości wzbudza również wygląd co niektórych potworów. Jak bowiem inaczej zareagować na widok jajka poruszającego się na kurzych nóżkach?

Albo smoka, któremu bezustannie wydobywa się z uszu gęsty dym? Tych kilka śmiesznych elementów określa charakter zabawy. Nie jest to przecież "poważna" gra, lecz swego rodzaju igraszki programistów z odbiorcą.

Muszę teraz powiedzieć co nieco o muzyce, która choć z pozoru interesująca, wydaje się być niezbyt dopasowana do całości produktu. W zasadzie trudno to określić słowami, dość, że autorzy powinni lepiej dobrać melodie. Natomiast efekty dźwiękowe są całkiem dobre i naturalne. O grafice już wspominałem, jest zupełnie niezła, tylko może zbyt monotonna.

W czasie pisania tego tekstu zastanawiałem się, czy podać pełne rozwiązanie chociaż kilku wież. Ostatecznie jednak doszedłem do wniosku, że nie ma to większego sensu. Wszystkie etapy są do siebie podobne, odbywają się według tego samego schematu i zawierają identyczne cele do osiągnięcia. Ograniczę się do kilku wskazówek, które powinny wystarczyć każdemu do ukończenia całej gry. Oto one:

1. W każdej wieży generator monstrów znajduje się na trzecim poziomie. Wygląda on jak coś w rodzaju wieży kościoła. Po znalezieniu go trzeba podejść i umieścić w nim bombę, a następnie odejść na bezpieczną odległość. Chwilę później nastąpi eksplozja.

2. Każdą ciemną komnatę można oświetlić za pomocą czaru "reveal", a następnie bez przeszkód przeszukać.

3. Należy odsuwać każdy dzban, płytę lub przedmiot. Pod nimi może się znajdować np. klucz, bez którego dalsza podróż będzie niemożliwa.

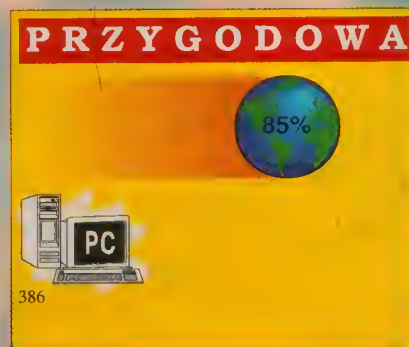
4. Jeżeli walczysz z silnym przeciwnikiem, stosuj taktykę ciosów i uników. Wchodź do komnaty, w której jest wróg, zadaj kilka ciosów i wycofaj się do sąsiedniego pokoju, wylecz ewentualne rany, a następnie powtórz wszystkie czynności aż do skutku.

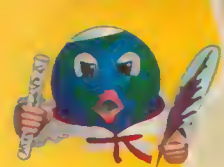
5. Zwracaj cały czas uwagę na stan jedzenia, picia i amunicji. Bez tych trzech rzeczy będziesz miał kłopoty.

To z grubsza wszystko, co trzeba wiedzieć, by pomyślnie ukończyć grę. Mnie udało się to w kilka dni bez specjalnego wysiłku, jednak nie czuję się wcale zawiedziony. Po raz pierwszy od bardzo dawna mogłem pograć sobie ot, tak, dla przyjemności, bez zbędnych nerwów. Szkoda, że takiej taktyki nie stosują inni producenci, ładujący w swoje programy maksimum komplikacji i utrudnień, które często potrafią doprowadzić do szału.

Zapewne nurtuje Cię pytanie, czy **Mystic Towers** jest lepsza od konkurencji? Moim zdaniem, wygrywa z nią tylko **Heimdall 2** ze względu na lepszą atmosferę i bardziej urozmaiconą fabułę. Cóż ponadto mogę powiedzieć? Warto trochę zająć się tym produktem, nawet jeśli nie po to, by go ukończyć, to chociaż żeby wynieść jakieś pozytywne wrażenia, no i dobrze się zabawić.

Piotr Bilski
"Alien"





Producent: Creative Dimensions

Jak być może zauważyłeś, Drogi Czytelniku, na łamach tego pisma często goszczą teksty związane ogólnie z kosmosem. Wszyscy zresztą wiedzą, o co chodzi - wojny, podboje, akcje kolonizacyjne, inne cywilizacje, zakładanie baz, podróże długodystansowe i tym podobne sprawy. Przy produkcjach typu strategii czy symulacji działań wśród gwiazd programiści zawsze starają się jak najbardziej wzbogacić przedstawiany przez siebie świat. Stąd też koloniści bądź żołnierze przyszłości borykają się z masą problemów. A to brak surowców, a to za duża śmiertelność wśród populacji, czasem też pojawia się uzbrojony szaleńiec, który chce panować nad wszechświatem. Wszystkie te czynniki (jest ich naprawdę sporo!) są przyczyną złożoności wielu gier. Można by powiedzieć, że symulują one rzeczywistość w stu procentach. A jednak istnieje pewien aspekt nagminnie pomijany przez autorów. Mam na myśli szeroko rozumiane pojęcie rozrywki. Cóż porabia pilot gwiazdowego patrolowca czy kierowca księżycowego łazika po całodzinnej harówce w bądź co bądź nieprzyjemnych warunkach? Nikt mi nie mówi, że idzie potulnie do swojej kabiny, zamyka się i śpi do rana. Oczywiście, sprawa jest prosta, jeśli chodzi o posiadaczy komputerów. Ci siadają do gry lub czytają piśmka fachowe (np. milion czwarte wydanie "Kosmicznego Świata Gier Komputerowych") i to im w zupełności wystarcza. Jednak pozostaje kwestia ludzi, którzy nie mają takich zainteresowań. I tu z pomocą przychodzi gra firmy **Creative Dimensions** pod tajemniczym tytułem **SkyRoads**.

Powyższy wstęp powinien już wystarczająco przybliżyć Ci tematykę

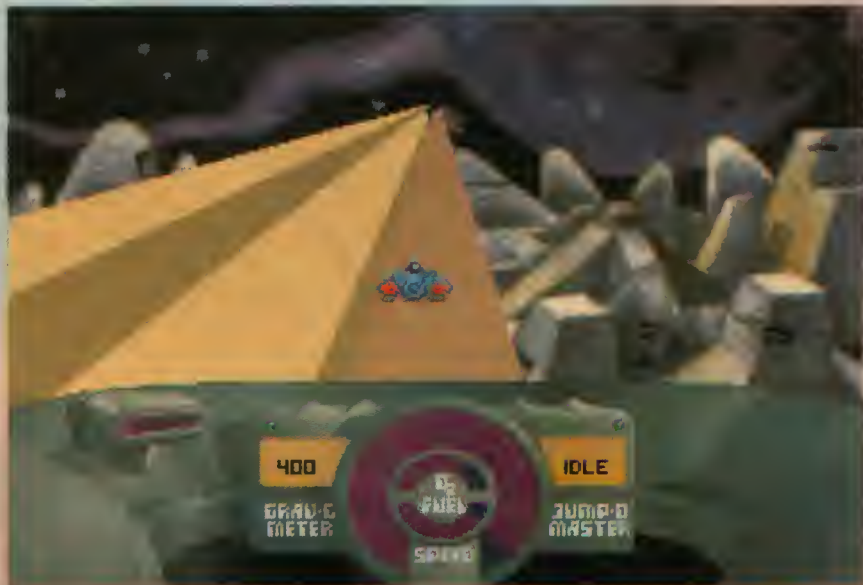
programu. Jest to przykładowy sposób spędzania wolnego czasu przez mieszkańców przyszłości. Co powiesz na podniebne wyścigi samochodów po długich i skomplikowanych torach? Myślę, że w przyszłości tego typu zabawa może cieszyć się sporą popularnością, a przynajmniej tak uważają autorzy gry - świadczy o tym spora ilość torów i ich różnorodne umiejscowienie. Zaczniemy jednak od początku.

Introdukcji, niestety, nie uświadczysz, chyba że za demo uznać pędzący po kołorowym torze pojazd. Druga sprawa to opcje, których masz tu niewiele. Są to: "help" (wyjaśnienie klawiszologii i koloru nawierzchni), "options" (rodzaj sterowania i konfiguracja dźwięku) oraz "start" (rozpoczęcie zabawy). Po wybraniu tej ostatniej możliwości przechodzisz do ekranu selekcji toru. Twórcy umieścili trzydzieści tras, pogrupowanych po trzy. Stopień trudności został dobrany pro-

gramowo i rośnie wraz z postępami gracza. Wybór drogi nie jest niczym ograniczony, możesz zatem wybrać dowolny tor, bez względu na to, ile już wcześniej ukończyłeś. "Red heat" to najłatwiejszy zestaw dróg, zaś "Druidia" - najtrudniejszy.

Przejdźmy teraz do samej jazdy. Miłośnicy samochodówek będą zapewne zaskoczeni wielkością i wyglądem prezentowanego wehikułu. Powstaje pytanie: czy jest to jeszcze samochód? Powiedzmy, że coś pośredniego między tymże, a samolotem. W stosunku do wielkości całego ekranu jest on bardzo mały, co umożliwia lepszą kontrolę sytuacji. Swoją maszynę widzisz w charakterystycznym rzucie, z tyłu, nieco powyżej silników. Pod obrazem trasy jest jeszcze deska rozdzielcza samochodu (?), której poświęcę trochę czasu później. Sterowanie to kilka bardzo prostych czynności, które sprowadzają się do kierowania w osi prawo-lewo, przyspieszania, hamowania i skakania (!). Twój pojazd potrafi rozwijać całkiem spore prędkości i kiedy maksymalnie wcisniesz pedał gazu, jazda staje się bardzo efektowna, dynamiczna i dostarcza wrażeń. Oczywiście, nie potęcam tego typu wybryków, jako że można w tempie iście ekspresowym opuścić tor w błysku ognia, jeśli zawadzi się o coś, lub efektownie spłynąć w dół (wspominałem, że maszyna ta ma coś wspólnego z samolotem, jednak lata tylko na zasadzie rzutu ukośnego, czyli zgodnie z prawami grawitacji).

Tory, które programiści przygotowali, są różnorodne, ciekawe i nie nudzą się po jednokrotnym, a nawet dwukrotnym ich ukończeniu. Mają tylko jeden mankament. Trudno nazwać





je drogami czy jezdniami, gdyż nie przypominają ich w ogóle. Trasa zwykle pełna jest przerw, dziur, ścian, tuneli, które wydatnie utrudniają dotarcie do mety. Choć pojazd ma dobrą przyczepność do podłoża, bardzo łatwo stracić nad nim panowanie, a wtedy najczęściej trzeba zacząć od nowa. Zawieszone w przestrzeni tory są na ogół wąskie, co jeszcze bardziej utrudnia, ale i uatrakcyjnia grę. Na niektórych trasach samochod częściej przeskakuje na kolejne odcinki, niż jedzie. Pulapek jest zresztą sporo. Ślepe tunele, odcinki bez końca czy "strefy mroku" to tylko niektóre niespodzianki. Dodatkowo masz pięć różnych nawierzchni specjalnych (oczywiście oprócz tych normalnych). Zdradzają je charakterystyczne kolory i mogą ułatwiać lub utrudniać rozgrywkę. Ciemnoniebieski kolor uzupełnia zapasy tlenu i paliwa, jasnozielony przyspiesza jazdę (czasem bardzo niebezpieczne), ciemnozielony spowalnia (jeżeli tu utkniesz, to jedyną możliwością wydostania się jest podskok i "gaz do dechy"), na szarym niewskazane są gwałtowne manewry ze względu na jego "śliskość", a jasnoczerwony zabija. Pozostałe kolory nawierzchni nie niosą ze sobą większych niespodzianek i można czuć się na nich w miarę pewnie.

Czas zająć się pulpitem sterowniczym, gdyż zawiera on kilka istotnych wskaźników. W centrum widnieje granatowe koło, które wraz z nabieraniem prędkości staje się fioletowe. To oczywiście szybkościomierz. Wewnątrz okręgu są jeszcze dwa półkola. Górne jest wskaźnikiem powietrza, dolne pokazuje ilość paliwa. Obie te wielkości mają kluczowe znaczenie - brak jednej z nich powoduje natychmiastowy koniec jazdy. Po lewej stronie szybkościomierza masz wskaźnik grawitacji. Ma on dziewięciostopniową podziałkę co 100 jednostek. Minimalna wartość, tj. 100, umożliwia niemal kangurze skoki, natomiast maksymalna, tj. 900, sprawia, że jakiegokolwiek powietrzne wyczyny stają się właściwie niemożliwe (pozostaje wtedy zwykła jazda). Ostatnie urządzenie, tym razem na prawo, to "jumper", czyli maszyna służąca do wykonywania skoków. Jego funkcja jest właściwie czysto dekoracyjna.

Tory, jak już powiedziałem, są różnorodne i nawet całkiem długie. Na każdym trzeba położyć nacisk na inny czynnik. Jednym razem będzie to szybkość, innym - zasób tlenu. Wszystkie trasy wykonano grafiką wektorową raczej o umiarkowanej liczbie kolorów, nie wygląda to zatem zbyt

efekownie, ale jest przejrzyste i funkcjonalne. Tło stanowi ładny obrazek charakterystyczny dla każdej grupy dróg. Całość sprawia przyjemne, choć nie oszalamiające wrażenie.

Jeśli chodzi o muzykę, to zadowolili ona nawet najbardziej wybrednego gracza. Masz tu kilkanaście utworów, od nostalgicznych do bardzo żywych. Jednym słowem dobra robota.

Na minus **Skyroads** zaliczyłbym brak jakiegokolwiek innych samochodów sterowanych przez komputer oraz możliwości udziału w grze drugiego człowieka. O ile to pierwsze uchybienie ma pewne uzasadnienia (trasy są już i tak dość trudne), o tyle brak drugiej opcji obniża walory programu, który mógłby przecież być rozrywką także dla większej liczby osób. Mimo tego produkt prezentuje się zupełnie nieźle. Bardzo korzystną cechą są niewielkie wymagania sprzętowe i objętościowe. Gra nie zabiera z twardego dysku nawet 1 MB, dając w zamian sporo uciechy.

Osobiście uważam, iż **Skyroads** to spojrzenie na gry samochodowe z innej perspektywy. Oryginalne podejście do tematu wyodrębnia je spośród innych programów "na kółkach". Ponadto przyjemna atmosfera sprawia, że jest to dobra rozrywka dla kogoś zmęczonego poważniejszymi ekspedycjami do świata elektronicznej baśni. Zdecydowanie doradzam jej zakup jak najszybciej. Chyba nikt nie będzie żałował tego kroku.

Piotr Bilski
"Alien"



STODOŁA

Klub komputerowy

AMIGA s.c.

serwis sprzętu firmy Commodore

literatura (także AMIGOWIEC)

licencjonowane oprogramowanie,

biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos),

akcesoria: kable, samplery, karty, rozszerzenia

instalacje dysków 3,5" w AMIGACH 1200/600

stacje dysków 3,5", 5,25" do Amigi.

(test C&A 8/92, 18 m-cy gwarancji)

Przedstawiciel Firm Elbox, Elsat, Eureka

Warszawa

ul. Batorego 10

tel. (022) 25-93-70

w. 102, 103, 104

GIFT

Dyskietki z programami
Shareware
Freeware
Public Domain

GRY
PR. UŻYTKOWE
GRAFIKA
MUZYKA
DEMO

1 zł 50 gr.

Każdy z dwóch dyskietek
po przesłaniu dwóch złotych
i czterdziestu groszów
z gwarancją lub w zamianach
na najkorzystniejszą ofertę.
Nie trzeba o podaniu swojego
adresu.

GIFT-ISS
skr. poczt. 36
ul. I. Mościckiego 1
24-100 PUŁAWY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE
prezentuje:

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 43-35-82



TEO

Dynamiczna i wciągająca
gra zręcznościowa.
Trzydzieści długich i
urozmaïconych poziomów.

A oto pełna oferta programów naszej firmy: **CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT**

COMMODORE C-64/128

- ✳ **Chemia - 58 000 zł (5,80zł)**
25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94
- ✳ **Geografia - 58 000 zł (5,80zł)**
18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.
- ✳ **Historia - 58 000 zł (5,80zł)**
17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.
- ✳ **Ortotris - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.
- ✳ **Dr Mad - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa.
- ✳ **Drip - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa. Pozbieraj monety rozsiane w najdziwniejszych, często niedostępnych miejscach. Recenzja: Top Secret 12/94, Secret Service 2/95.
- ✳ **Eternal - 58 000 zł (5,80zł)**
Rewelacyjna gra zręcznościowa. Grafika na najwyższym poziomie, wiele etapów. Recenzja: Secret Service 2/95.

- ✳ **Klemens - 58 000 zł (5,80zł)**
Rozbudowana gra zręcz. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie światła. Recenzja: C&A 8/94, Secret Service 11/94.
- ✳ **Kości i Poker - 58 000 zł (5,80zł)**
Owile doskonałe gry. Recenzja: Top Secret 10/94, C&A nr 9/94.
- ✳ **Later - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa. Wyprowadź bohatera z lochu.
- ✳ **Lazarus - 58 000 zł (5,80zł)**
Płk Colonel w bazie strzeżonej przez zbuntowane roboty. Opis i mapa Top Secret nr 7/94
- ✳ **Slaterman - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcz. Przez nieuwagę postrącałeś gwiazdy na pobliskie planety. Naprawienie szkód zajmie Ci wiele czasu. Recenzja: Top Secret 12/94, Secret Service 2/95.
- ✳ **Triada - 58 000 zł (5,80zł)**
Zestaw trzech gier logiczno-zręcznościowych.
- ✳ **Hardtrack Composer - 75 000 zł (7,50zł)**
Odkonany, profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie muzyki do gier, dem itp. Szczegółowa instrukcja.

AMIGA

- ✳ **EnglishTester - 125 000 zł (12,50zł)**
Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Recenzja: CA 2/95, Amiga 1/95.
- ✳ **Ortotris - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.
- ✳ **Deutsch Tester - 125 000 zł (12,50zł)**
Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Recenzja: AMIGA 11/94, CA 2/95.
- ✳ **Historia - 125 000 zł (12,50zł)**
Szkoła podstaw. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaïcona forma graficzno-dźwiękowa. Recenzja: AMIGA 11/94.
- ✳ **Ciach Bach - 125 000 zł (12,50zł)**
Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzzle, cyfry i kolorowe wycinki.
- ✳ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik polsko-angielski.
- ✳ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik angielsko-polski.
- ✳ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik polsko-niemiecki.
- ✳ **Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik niemiecko-polski.

- ✳ **Ami Puzzle - 125 000 zł (12,50zł)**
Dwa dyski i Ćwiczy pamięć i spostrzegawczość.
- ✳ **Koło Szczęścia - 125 000 zł (12,50zł)**
Dopisywanie własnych haseł. Recenzja: AMIGA 12/93.
- ✳ **Magic Coins - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra logiczna. Możliwość wyboru i tworzenia własnych plansz. Gra dla jednej lub dwóch osób. Recenzja: AMIGA 11/94.
- ✳ **Master Mind - 125 000 zł (12,50zł)**
Znana gra logiczna. Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i synteza mowy. Recenzja: C&A 9/94, AMIGA 11/94.
- ✳ **Miecze Valdaira II - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra przyg. - zręcznościowa. Król Aldir musi uwolnić swe plemień od ciemności-Krwawego Zenona. Recenzja: AMIGA 11/94.
- ✳ **Zenek Saper - 125 000 zł (12,50zł)**
Wciągająca gra logiczna. Opcje dla 1 lub 2 graczy.
- ✳ **Mnemotron - 169 000 zł (16,90zł)**
Odszukaj na ekranie pary fantastycznie kolorowych animacji. Świetne podkłady muzyczne. Gra dla 1 lub 2 osób.
- ✳ **Teo - 150 000 zł (15,00zł)**
Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa. Trzydzieści długich i urozmaïconych poziomów.
- ✳ **Geografia - 125 000 zł (12,50zł)**
Szkoła podstaw. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaïcona forma graficzno-dźwiękowa.

PC

- ✳ **3xLogic Games - 199 000 zł (19,90zł)**
3 barwne gry logiczne.
- ✳ **Historia - 199 000 zł (19,90zł)**
Szkoła podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaïcona forma graficzno-dźwiękowa.
- ✳ **Ortomania - 199 000 zł (19,90zł)**
Trzy gry uczące ortografii. W tym Ortotris II dla dwóch osób!!!
- ✳ **Geografia - 199 000 zł (19,90zł)**
Szkoła podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaïcona forma graficzno-dźwiękowa.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

- ✳ Zamówienia, koniecznie z dopiskiem Alfina, prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych, dołączanych do części naszych programów. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji - do 21 dni.
- ✳ Ponieważ sprzedajemy programy w niskich cenach, zmuszeni jesteśmy doliczać koszty pocztowe do ceny przesyłki. Zdając sobie sprawę z niedogodności takiego rozwiązania wprowadziliśmy system zniżek. I tak: przy zakupie dwóch programów oszczędza Państwo 5% ceny programu, przy zakupie trzech - 8%. Kupując jednorazowo pięć programów zaoszczędzą Państwo aż 10%!!!
- ✳ UWAGA: zamówienie przysłane na kartce rejestracyjnej uprawnia do dodatkowego 5% rabatu. Zakup min. dwóch takich samych programów (doskonale prezent) to dodatkowo 3% rabatu. Kupując nas wysyłkowo programy otrzymasz kupony-nałepki, które naklejone na kartkę pocztową z zamówieniem dają dodatkowe korzyści. Szczegółowe zasady do zakupów większych niż 1 szt., gdyż koszt wysyłki jest naprawdę wysoki. Katalogów nie wysyłamy - przedstawiona oferta obejmuje wszystkie nasze programy.



Producent: MarkSoft

Po sukcesie *Mentora* firma **MarkSoft** poszła za ciosem i oto mamy kolejną przygodówkę - **Eksperyment Delfin**. Pierwsze wrażenie z jej oglądu jest pozytywne. Przede mną kolorowe, a co ważniejsze



czytelnie opisane pudełko, nie odbiegające pod żadnym względem od światowych standardów. Zrywam folię, ściagam obwolutę, otwieram kartonik i "jestem w środku". Żadnych niemiłych niespodzianek, cztery dyskietki i cieniutka, ale porządnie wydana broszurka. Jako klasyczny przypadek znawcy i mądrali pomijam instrukcję i pcham się od razu z dyskietkami do stacji, chcąc zainstalować grę. Tutaj tok moich poczynań zostaje przerwany, ponieważ instalator nie pracuje w multitaskingu. Mogę spokojnie przejrzeć instrukcję, w której znajdują historię "z życia wziętą" i wszystkie informacje niezbędne do rozpoczęcia gry. Koniec instalacji. Pozbawiony prawie 2 MB "twardego" oraz czterech minut swego cennego życia, odpalam wreszcie program...

Chwila niepewności, potem tracę pamięć i zjawiam się w jaskini. Wystarczy trochę pomyszkować, pomyśleć i już mnie tam nie ma. Nagle przed moimi oczami ukazuje się zdanie: "Podaj kod" - jaki kod?! Z trudem wracam do rzeczywistości. Znajduję małą czarną karteczkę z czarnym, błyszczącym nadrukiem, która pomaga mi wybrnąć z tej sytuacji i ponownie rzucić się w wir przygód.

W tym miejscu wypada przemilczeć to, co działo się potem i przejść do strony merytorycznej i technicznej programu.

Pierwsze co wpada w oko, to nowy, bardzo czytelny i przejrzysty interfejs użytkownika. Pozwala on:

- używać* - czyli wykorzystać posiadany przedmiot (np: użyć karty na slot);
- brać* - to umie każdy;
- dawać* - kiedy trzeba;
- ciągnąć/pchać* - wiadomo po co;
- oglądać* - czasami lepiej najpierw coś wziąć, zanim się to obejrzy;
- rozmawiać* - naprawdę warto uważnie słuchać nicktórych wypowiedzi;
- otwierać/zamykać* - bo bez tego dalej ani rusz;
- zapisać/odczytać* - jak zawsze.

Komendy wybierasz kliknięciem myszki na ikonice komendy i następnie kliknięciem na wybranym przedmiocie, który "pójdzie w ruch" lub na osobie, którą chcesz "molestować".



Ciekawą funkcję znajdziesz pod ostatnią komendą (zapis/odczyt). Jest nią bardzo przydatna możliwość zmiany prędkości wyświetlania tekstów rozmów. Jednocześnie otrzymasz informację o programie i wielkości dostępnej pamięci, której niestety gra nie wykorzystuje (przy moich 6 MB RAM można by sobie darować ciągle doczytywanie plansz).

Podkreślić należy jeszcze jedną ważną moim zdaniem sprawę. Chodzi mianowicie o to, że nazwy przedmiotów są wreszcie odmieniane przez przypadki, np: "użyj młotka na kotka", a nie tak, jak to było dotychczas: "użyj młotek na kotek".

Tyle o interfejsie, teraz grafika. Nie można się nią zachwycić, ale nie można

też o niej powiedzieć złego słowa. Są tu i ładne tła, i nieźle narysowane postacie. Mam jednak zastrzeżenia dotyczące tych ostatnich. Otóż wszyscy osobnicy poruszają się skokowo, mają bardzo ograniczone ruchy kończyn górnych i chodzą tylko po liniach prostych, co momentami wygląda bardzo zabawnie.

Podobnie jak z grafiką, rzecz ma się w kwestii muzyki, ładne moduły podczas instalacji, na początku gry i na końcu, ale nic rzucającego na kolana. Podczas gry pojawiają się efekty specjalne, np: otwieranie i zamykanie drzwi, ale jest ich wciąż za mało i brakuje jakiegoś tła muzycznego.

Czytając powyższe wywody, można by powiedzieć, że gra jest zupełnie niezła, ba, nawet bardzo dobra. I tak byłoby w rzeczywistości, gdyby nie jedna, ale jakże ważna sprawa: treść zwana także fabułą. Gra zaczyna się naprawdę ciekawie, wciąga wraz z rozwojem akcji i... nagle się kończy. Przypomina mi to trochę cinquecento czyli "przód zaczęto, a tył ścięto". Brakuje mi także, co może wydać się dziwne, możliwości utraty bohatera i z góry wiadomo, że "wszystkie możliwe drogi prowadzą do końca".

Podsumowując, grę **Eksperyment Delfin** uznaję w sumie za niezłą, opartą na dobrym pomysłem rozrywkę. Oczywiście, mam swoje uwagi, ale przecież "jeszcze się taki nie urodził, który by wszystkim dogodził" i dlatego teraz kolej na Ciebie. Kup, zagraj i oceń sam. Ja czekam na następny, mam nadzieję jeszcze lepszy produkt grupy **ATR4**(twórców gry).

Robert Rutkowski

PS. No nie, daj spokój - nie wiesz, jak wyjść z jaskini? Weź i obejrzyj leżące na ziemi akta. Ciekawe co by było, gdybyś tak datę z góry kartki wprowadził do zegarka. Trochę zawrotów głowy i już jesteś w mieście. Wiem, że mama uczyła Cię nie rozmawiać z nieznajomymi, ale w Twojej sytuacji nawet brudny żebrak może podać garść niezbędnych informacji co, gdzie, jak i do kogo dalej. Podpowiem Ci jeszcze, że drzwi do agencji i do transportera otwiera karta identyfikacyjna z Twoim numerem. Dalej radź sobie sam.

Dystrybutor:
MarkSoft





Producent: L.K. Avalon

Polska firma L.K. Avalon znana jest z tego, że już od kilku lat uporczywie załewa rynek gier coraz to nowymi produktami. Trzeba zresztą przyznać, że robi to skutecznie i dzisiaj jest chyba największym potentatem w tej dziedzinie. Oczywiście, są to gry raz lepsze, raz gorsze, ale zawsze zachowujące pewien poziom. Ostatnio zresztą poziom ten znacząco się podniósł, czego dowodzą takie tytuły, jak *Smuś* czy *Sottys*, które cieszą się zasłużoną popularnością. Właśnie obok tych hitów pojawił się najnowszy produkt firmy pt. *Sen* - program niepozorny, ale z całą pewnością zasługujący na uwagę.

Już sama historyjka wprowadzająca do gry określa oryginalność pomysłu. Otóż akcja, w której będziesz brał aktywny udział, toczy się w... nocnym koszmarze. Twoim zadaniem jest wyjście ze snu czyli po prostu przebudzenie się. A nie będzie to takie łatwe. Na drodze do sukcesu stanie wiele przeszkód, które trzeba będzie pokonać, jedną z nich jest fakt, że już w początkowej fazie gry, jak na koszmar przystało, umierasz.

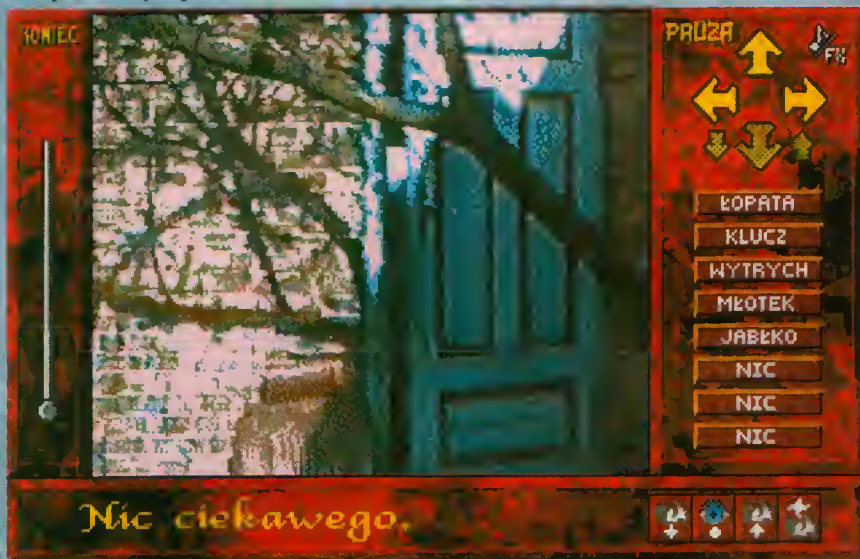
Obsługa *Snu* jest prosta i ogranicza się do prostych czynności wykonywanych myszką. Ekran gry składa się z sześciu części:

a) wskaźnika przypominającego termometr, będącego odzwierciedleniem



posiadanej przez bohatera energii (z lewej strony);

b) ekranu widokowego, na którym toczy się akcja (pośrodku);



c) "róży wiatrów", służącej do poruszania się (z prawej strony, u góry);

d) plecaka zawierającego znalezione przedmioty (z prawej strony, poniżej);

e) okna informacyjnego wyświetlającego komentarze Twoich działań (u dołu, z lewej strony);

f) ikon obsługujących grę (u dołu, z prawej strony).

Wspomniane na końcu ikony umożliwiają działania na przedmiotach (od lewej):

- wyrzucenie,
- obejrzenie,
- podniesienie,
- użycie.

Całość gry sprowadza się do sensownego poruszania się po labiryncie sennych majaków i wykorzystywania znajdowanych przedmiotów.

Tym, co rzuca się już na pierwszy rzut oka, jest grafika zastosowana w *Śnie*. Nie są to obrazki, ale odpowiednio przetworzone fotografie poszczególnych lokacji. Pomysł ten, choć wykorzystany już w kilku innych programach (np. niemiecki *Johnatan* czy polska *Tajemnica Statuetki*), również tutaj z powodzeniem spełnia swoją rolę, dając niezapomniane wrażenie rzeczywistości odgrywanej fabuły. Także muzyka zasługuje na pochwałę, gdyż wzmacnia ona tak istotne w tej grze uczucie grozy.

Z wad wymienię tylko dwie, za to, wydaje mi się, istotne. Po pierwsze, brakuje możliwości prowadzenia konwersacji. Znacznie zubaża to fabułę, która ogranicza się, i to po drugie, jedynie do zbierania przedmiotów i wykorzystywania ich przy okazji rozwiązywania zagadek logicznych.

Podsumowując, *Sen* jest naprawdę ciekawą pozycją, choć może nieco nie-

dopracowaną w sferze idei, a przez to gorszą od *Smusia* i *Sottysa*. Wspomniane przeze mnie wady na szczęście nie przeszkadzają dobrze się bawić, a nawet nieco podobać się. To chyba pierwszy udany polski horror-soft. W sumie, warto spróbować tu swoich sił.

RAP





Producent: L. K. Avalon

Czy znasz dowcipy o Wąchocku? Nie! To nieży z Ciebie ponurak. Przecież to właśnie tam sołtys związa asfalt na noc. Tam też autobus jest szerszy niż dłuższy, bo wszyscy chcą siedzieć koło kierowcy. Dlaczego właśnie w tej zapadłej wiosce jest szeroka, dwupasmowa droga? Ponieważ kiedyś postanowiono zbudować zwykłą szosę w czynie społecznym; z dwóch kierunków jednocześnie, żeby było szybciej. Był to pomysł sołtysa. Niestety, budowniczy rozminęli się...

Dlaczego opowiadam tutaj dowcipy? Co to ma wspólnego z grami komputerowymi? Ano okazują się, że ma. I to sporo. Wszystko za sprawą rzeszowskiej firmy **Laboratorium Komputerowe Avalon** i jej najnowszej gry pod tytułem **Softys**.

Softys to najnowsza polska gra przygodowa. Rzecz dzieje się w legendarnej miejscowości - Wąchocku. Wcielasz się w postać sołtysa tej, nie bójmy się tego słowa, wiochy. Posta-

nowił on wydać za mąż swą jedyną córkę (tę, która na każdy bal maskowy przebiera się za akumulator i wszyscy ją ładują). Wraz z małżonką znaleźli dla niej kandydata na męża - Leona. Niestety, podczas ceremonii ślubnej niedoszły małżonek na widok akumula... eee, córki sołtysa, dał drapak przez okno. W domu sołtys został poinstruowany przez małżonkę (walkiem do ciasta), że musi odnaleźć Leona. Inaczej nie ma po co pokazywać się w domu. W tym momencie rozpoczynasz zabawę.

Softys jest grą opartą na szeroko znanej serii dowcipów o Wąchocku i jego mieszkańcach. Wiele sytuacji i zadań stawianych przed graczem opartych jest właśnie o takie poczucie humoru. Nie wspomnę o graficznym tle znakomicie ilustrującym wydarzenia. Niejednokrotnie przechodząc do nowej lokacji, wybuchalem śmiechem, ponieważ od razu przypominał mi się dowcip zabawnie zilustrowany na ekranie.

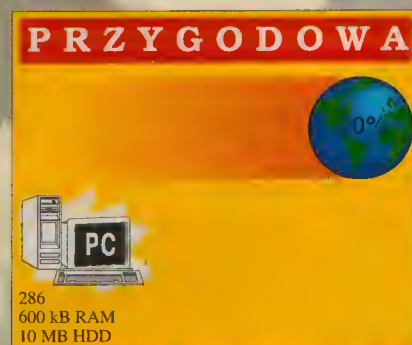
Obsługa programu nie nastęrcza żadnych problemów, wystarczy tylko umieć posługiwać się myszką. Sama gra toczy się na poszczególnych ekranach. Lokacje te są odkrywane w miarę wykonywania zadań stawianych przed sołtysem. Często należy poruszać się między nimi, aby sprostać zagadkom. A są one zabójczo dowcipne. Ot, pierwsza lokacja. Właśnie zostałeś wyrzucony za drzwi. Na podwórku radośnie poszczekuje łańcuch (pies zdechl trzy dni temu). Aby odkryć następne lokacje należy:

1. podejść do kości;
2. podnieść kość;
3. umieścić kość w kieszeni;
4. podejść do miski;
5. zaznaczyć kość w kieszeni (miga lampka);
6. kliknąć prawym przyciskiem myszy na misce przed ujadającym łańcuchem;
7. wysłuchać w skupieniu okasków;
8. dalej radź sobie sam (flaszkę można napełnić jeszcze w tej samej, pierwszej lokacji).



Podsumowując (strasznie popularny wyraz w tej gazecie), **Softys** to bardzo dobra gra przygodowa, w której gracz na przemian intensywnie myśli i skręca się ze śmiechu. Jeśli dodać śmiesznie niskie wymagania sprzętowe (PC AT), przystępną cenę (36 zł) i kasety dla bezzdźwiękowców, to powstała gra jakby wymarzona na polski rynek. Gorąco polecam.

Dzwiedź





METROPOLIS
software house

TEENAGENT

Producent: Metropolis

Autorzy *Tajemnicy Statuetki* (patrz: ŚGK 3/94) uraczyli posiadaczy komputerów PC drugą już grą i wszystko wskazuje na to, że konkurencja będzie miała z tym fantem sporo kłopotów. Na początek wypada rozwiązać Twoje wątpliwości co do angielskiego tytułu gry. **Teenagent** to gra słów: teenager (nastolatek) i agent (wiadomo, co), zaś sam program jest całkowicie po polsku!

Temat gier przygodowych, jak Ci chyba wiadomo, jest już dość wyeksploatowany i o coś naprawdę dobrego jest trudno. Tym niemniej, choć **Teenagent** wykorzystuje w większości aspektów stare, sprawdzone schematy, fabułą wyróżnia się spośród mrowia przygodówek.

Główny bohater gry, Marek Hopper (notabene, jest nim brat autora tej gry), zostaje "porwany" sprzed akademika i "zaciągnięty siłą" przez absolutnie, totalnie i niewiarygodnie tajną organizację RGB. Marek ma twardy

orzech do zgryzienia, gdyż musi wyjaśnić przyczynę tajemniczego znikania pieniędzy i złota ze światowych banków. Najpierw musi jednak wykonać trzy zadania, aby udowodnić, iż jesteś odpowiednim kandydatem na agenta RGB. Dalej na Marka czeka wioska, a następnie rezydencja pewnego bogacza, Jana Ciągwy, który jest zamieszany w całą sprawę. Zresztą do gry wprowadzi Cię całkiem niezłe intro, które wszystko wyjaśnia.

Grafika, jak widać na załączonych ilustracjach, jest rewelacyjna; podobnie zresztą jak dźwięk. Interfejs rozwiązano podobnie jak w *Gobliins*. Oznacza to, że zamiast typowych komend idź, weź czy użyj, masz do czynienia z kursorem na ekranie. Kliknięcie LPM na danym obiekcie (jego nazwa musi znajdować się w dolnej części ekranu) spowoduje, że bohater wypowie o nim swoją opinię. PPM służy do "chodzenia" we wskazane miejsce, operowania

przedmiotami i rozmowy z innymi postaciami (dialogi są bardzo dowcipne).

Najechnięcie strzałką na górę ekranu wywoła inwentarz Marka. Można w nim dowiedzieć się o aktualnym stanie danych przedmiotów lub użyć ich z różnymi lokacjami (PPM) albo też "połączyć" je (dwa razy PPM). W grze na szczęście nie można zginąć czy też "zablokować się" poprzez nie wykonanie jakiejś czynności. Bohater gry został "odtworzony" bardzo dobrze zarówno pod względem jego dialogów, jak i "psychiki".

Wymagania sprzętowe są bardzo małe i wystarczy PC 286 z kartą VGA i 13 MB na twardym dysku! Za miesiąc podam pełne rozwiązanie gry, ale mam nadzieję, że do tego czasu sam doprowadzisz wszystko do szczęśliwego końca. A tymczasem, jeśli jeszcze nie nabyłeś programu, zrób to, gorąco Ci go polecam.

Tomasz Dominiak

PS. Firma **Metropolis** pracuje obecnie nad dwoma kontynuacjami - *Tajemnica Statuetki 2* i *Teenagent 2*. Miodzio!



KONKURS METROPOLIS

1. W którym roku powstał Metropolis?
2. Podaj nazwę pierwszej gry Metropolis?
3. Co oznacza skrót RGB w grze Teenagent?

**NAGRODĄ SĄ TRZY GRY
TEENAGENT**

plus myszka, jako nagroda dodatkowa
ufundowane przez firmę

METROPOLIS
software house



Producent: EGO

Ostatnio wśród programistów zapanowała obsesyjna wręcz chęć stworzenia doomopodobnego programu na Amigę. Co ciekawsze, prym w tej materii wiodą polscy twórcy i trzeba przyznać, że czasem z niezłym skutkiem, choć to już temat na inną opowieść. Właśnie na fali wspomnianej mody powstała gra polskiej firmy EGO pt. **Za żelazną bramą**.

Fabula nie wnosi niczego nowego. Jest XXII wiek. Jako najlepszy z najlepszych, zostajesz wysłany do pewnego więzienia, w którym roboty-strażnicy wszczęły bunt. Na swojej drodze spotkasz wiele przeciwności, a zwłaszcza przeciwników, zaś na końcu czeka Cię wysadzenie wszystkiego w powietrze. Koniec, kropka.

Nie będę tutaj objaśniał ekranu gry ani jego obsługi, gdyż obydwie te elementy są wręcz śmiesznie proste. Wspomnę tylko, że choć gra oferuje aż cztery rodzaje sterowania bohaterem, najlepszym wydaje się myszka plus klawiatura. Logiczne też chyba jest, że gra polega na strzelaniu do wrogich robotów, zbieraniu broni i amunicji, odnajdywaniu kluczy i kart ma-

gnetycznych oraz przechodzeniu poszczególnych poziomów, krótko mówiąc, na doomowaniu. Nawiasem mówiąc, wzorem *Alien Breed*a każde przejście poziomu kończy się wyświetleniem stosownego kodu, który następnym razem pozwoli zacząć grę od tego miejsca, a także ekranu sklepu (to już nie wzorem *Alien Breed*a), gdzie można zakupić odpowiedni do takiej eskapady sprzęt.

Grafika, i tutaj ciekawostka, nie składa się z teksturowanych podkładów (zdarzają się z rzadka i tylko fragmentarycznie), jak to ma miejsce w grach doomopodobnych na peceta, ale z cieniowanej wektorówki, w dodatku znacznie uproszczonej kolorystycznie. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra działa poprawnie na wszystkich typach Amigi.

Dźwięk również nie zbija z nóg. Owszem, muzyeczka jest całkiem, całkiem, ale efekty specjalne (np. odgłosy strzałów) już takie sobie.

Mankamentów gra posiada niewiele i poza dźwiękiem, o którym już wspominałem, główną z nich jest uciążliwa obsługa. Zmuszenie gracza

do nieustannego kombinowania z myszką i klawiaturą (lub myszką i joystickiem) nie jest chyba najszcześniejszym pomysłem. Owszem, można się do tego przyzwyczaić. Do grania nogami w pozycji stania na rękach też można przywyknąć, ale czy o to chodzi? Pomniejsze wady, które są już dyskusyjne, to zbyt uproszczona i mało kolorowa grafika, brak wykorzystania możliwości szybszych maszyn poprzez umieszczenie większej ilości tekstur, brak możliwości zainstalowania gry na twardym dysku.

Jeśli chodzi o ocenę gry, to odradzam porównywać ją z doomowatymi, co może wydawać Ci się nieco dziwne, biorąc pod uwagę początek niniejszej recenzji. Chociaż **Za żelazną bramą**, jak już wspomniałem, powstało na fali doomowej mody, z programami tego typu ma niewiele wspólnego. Już prędzej można przyrównać grę do *Federation* bądź *Robocopa 3*, jeśli ktokolwiek jeszcze pamięta te tytuły.

Ogólnie, gra wypada znacznie lepiej niż *Death Mask*, który również ma niewiele wspólnego z *Doomem*, zwłaszcza pod względem fabularnym. Jeśli zaakceptuje się odrębność tego programu od doomopodobnych i nauczy sprawności w obsłudze, **Za żelazną bramą** może dostarczyć kilka godzin naprawdę miłej zabawy.

Boss



AMIGA

FREEWARE, PUBLIC DOMAIN, SHAREWARE

GRY, PROGRAMY, MUZYKA, GRAFIKA, FONTY,
CLIPARTY, DEMA, SAMPLE, ANIMACJE,
OBIEKTY 3D, TEKSTURY, AMOS, MODUŁY

SERIE:
AMOS
AMINI
AMIK
FISH
GAMES
17 BIT
LINNE

KATALOG PO NADEŚLANIU
DWÓCH DYSKIETEK,
KOPERTY, ZNACZKA
LUB 25.000 ZŁ (2,50 ZŁ)

ROBERT MARKUSIEWICZ
00-987 WARSZAWA
SKR. POCZT. 154

15.000
za dysk!

KLUB HOT-SOFT

udostępni za grosze:
oprogramowanie shareware i public domain
na różnych nośnikach
(płyty CD, kasety VBS, dyskietki).

na komputery: Amiga, Amiga 1200, CD³²
IBM PC 386/486/Pentium

Po kompletne informacje proszę przesłać
dyskietkę 3,5" lub 2 1/2"
oraz kopertę ze znacznikiem oraz podać typ komputera.

Przemysław Mikosz
ul. Leszczyńska 27a/20
43-300 Bielsko-Biała

MODULATORY

ANTENOWE 55 zł
"Video only" 35 zł

CD-32 s-video RGB
konwerter 76 zł

KABLE:

S-VIDEO (CD-32)
AMIGA EURO
AKCESORIA
DLA VIDEOFILMOWCÓW
miksery audio 4 wej.
krosownice 4x2,
ładowarki, lampy

GENLOCKI

STANDARD 330 zł
S-VIDEO 390 zł
oferujemy zestaw:
genlock S-VIDEO + mikser
audio 4 wej. 445 zł

PERYFERIA

ul. 6-go Sierpnia 36/24
90-623 Łódź,
tel. (0-42) 324-254

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową pocztą cena + porto

* FONT BANK *

Sprzedaż polskich fontów wektorowych w standardzie
AMIGA-PL

typu:

- * Compugraphic Intellifont
- * Page Stream
- * Adobe Type 1

- atrakcyjne warunki zakupu,
- okazjonalna cena,
- możliwość nabycia całego banku w określonym typie lub wybranych krojów,
- pomoc w instalowaniu systemu polskich liter w AMIDZE.

Katalog po przesłaniu koperty i znaczka

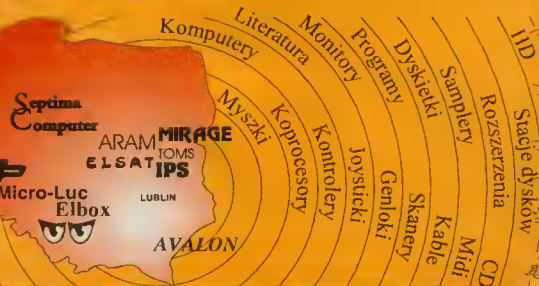
Kosior Leszek
20-639 LUBLIN
ul. Pozytywistów 22/14
Tel. 55-82-44



Lublin

ul. Okopowa 6
tel. (0-81) 73-63-23
telefax (0-81) 73-62-66

AMIGA



już wiesz gdzie tego szukać

akcesoria AMIGA osprzęt

0,5 MB EXPANSION
2.0 MB EXPANSION
(0,5 MB chip RAM + 1,5 MB slow RAM)
Videodigitizer MicroVIEW
KickStart 2.04 dla A500/+
KickStart 3.0 dla A-CDTV

Wystarczy, gdy wpłacisz pieniądze na konto,
a dowód wpłaty przesyłasz na nasz adres.

Amiga TURBO SYSTEM
Sampler stereo VOICE 100 kHz
BootSelector elektroniczny
MIDI interface
Video Backup System
2.0 MB FAST RAM A-CDTV

Prowadzimy sprzedaż
wysyłkową!

Micro-Luc 40-008 Katowice, ul. Wodna 1/4
tel. (0-3) 106-83-16 fax 106-86-47

Nasze konto: PKO-BP II o/K-ce 27528-73-72-12-136

Dla odbiorców hurtowych - RABATY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

AMIGA



Mnemotron

Mnemotron to gra adresowana do szerokiego grona miłośników komputerów AMIGA. O jej atrakcyjności decyduje nie sama idea, lecz nowatorskie podejście autora do znanego skądinąd tematu. Istnieje bowiem kilka gier na różne komputery polegających na odnalezieniu par identycznych obrazków rozmieszczonych losowo na planszy. W Mnemotronie obrazki zastąpiło czterdzieści animacji i tyleż, odpowiadających im klimatem krótkich melodijek. W trudniejszych etapach gry, w których mamy do odszukania kilkanaście par, ekran aż pulsuje od barw. Scenki zawarte w animacjach rozgrywają się na morzu, boisku, drodze, w kosmosie.

Mnemotron to gra nie tylko dla dzieci, choć jej właśnie najtrudniej oderwać od komputera. Z czystym sumieniem można ją polecić jako odprężającą zabawę młodzieży i dorosłym. Zmier się z komputerem lub kolegą!

Pełną i aktualną ofertę programów firmy TimSoft znajdziesz na łamach pism: Top Secret, Commodore & Amiga, Świat Gier, Amiga oraz w większości sklepów komputerowych na terenie całego kraju. Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową na bardzo korzystnych zasadach (szczegóły w naszych reklamach w prasie komputerowej). TimSoft ul. Kościuszki 8 75-350 KOSZALIN tel. (0-94) 43-35-82



Producent: Team 17

Team 17 przyzwyczail już nas do wysokiego poziomu swoich produktów. Ostatnio z dziedziny gier sportowych ukazał się ich bilard stołowy, *Arcade Pool*, który natychmiast stał się na Zachodzie hitem. Tym razem grupa ta proponuje **KingPin** czyli grę w kręgle. Sport to niezbyt popularny, nie ma się więc co dziwić, że dotychczas nie było żadnych interesujących programów o tej tematyce.

Na początku znajdujesz się w niewielkiej kręgielni. Do wyboru masz kilka opcji. Na początek zacznij od treningu. Zanim przejdziesz do rozgrywki, musisz wybrać zawodnika i ustalić kilka parametrów z nim związanych. Istnieje nawet możliwość zdecydowania, czy Twój przedstawiciel jest lewoczy też praworęczny. Po chwili stoisz na linii i przygotowujesz się do rzutu. Możesz przesuwac się na boki, ustawiać prędkość, z jaką wypuścisz kulę oraz jej ciężar. Po dokonaniu tych wszystkich czynności wciskasz fire i pojawia się strzałka wędrująca od lewej

do prawej. Teraz musisz uważnie śledzić jej ruch i wcisnąć przycisk w odpowiednim momencie. Nie zawsze się to uda, ale jakieś utrudnienie być musi. Wszystkie te czynniki są bardzo ważne i od nich zależy, jak polecą Twoja kula. Nie ma tutaj złotego środka na trafianie w kręgle. Z obserwacji gry komputera wynioskowałem, że jemu także nie zawsze udaje się strącić wszystkiego od razu.

Jeszcze kilka słów o sile, z jaką rzucasz. Im wyższą ustawisz, tym szybciej kula polecą. Nie jest to jednak zbyt dobre, gdyż tracisz możliwość dobrego kierowania nią. Strzałka wówczas skacze jak szalona i trudno wycelować w miejsce, które sobie wybierzesz. Z ciężarem kuli jest podobnie. Im lżejsza kula, tym szybciej leci.

Po treningu możesz spróbować swych sił w walce z komputerem. Przeciwników może być maksymalnie trzech, istnieje jednak możliwość, żeby w grze brały udział cztery pary lub cztery drużyny po trzy osoby. Nie

muszę chyba nadmieniac, że więcej osób jest równoznaczne z lepszą zabawą. Zasady są tu proste. Mając dwie kule w jednej rundzie, musisz strącić 10 kręgli. Jeśli zrobisz to za pierwszym razem, otrzymujesz maksymalną ilość punktów. Sukcesem jest też strącenie wszystkich kręgli w dwóch rzutach, oprócz dużej ilości punktów, zostajesz nagrodzony gromkimi brawami. Cała gra składa się z dziesięciu takich rund. Po zakończeniu rozgrywki punkty są zliczane i najlepsza osoba zostaje uznana za zwycięzcę.

Jeśli już komputerowy przeciwnik przestanie być dla Ciebie niedościgłym wzorem, możesz wziąć udział w małym konkursie. W tej konkurencji stawiane są przed Tobą nie wszystkie kręgle, lecz tylko poszczególne, czasami jeden, czasami dwa. Do ich zbitcia musisz wykorzystać jak najmniejszą ilość kul. Właśnie tutaj najlepiej moższ się przekonać o swoich predyspozycjach do gry.



KingPin jest kolejną świetną grą Teamu 17. Mogą w niej brać udział jednocześnie cztery osoby, co wpływa na zwiększenie atrakcyjności gry. Poza tym grafika i muzyka stoją na dobrym poziomie. Myślę, że pomimo niewielkiego zainteresowania kręglarstwem, gra wzbudzi zainteresowanie wszystkich fanów gier sportowych. Rozbicia wszystkich kręgli jedną kulą życzy...

Arkadiusz Matczyński

Dystrybutor:
MarkSoft



ZRĘCZNOŚCIOWA

85%

PC 386

1 MB RAM
też AGA

CD32



Producent: MicroProse

Kariera sterowców skończyła się równie szybko, jak się rozpoczęła. O tych wspaniałych maszynach można na pewno powiedzieć jedno: zmieniły historię lotnictwa raz na zawsze. Ich epokę możemy datować już od roku 1852, kiedy to niejaki Griffard zbudował pierwszy sterowiec, który wykonał udany lot. Później szło już coraz lepiej i coraz więcej konstruktorów angażowało siły w budowę takich statków powietrznych. Niewątpliwie najbardziej znanym był Zeppelin, który opracował na tyle odrębny i postępowy rodzaj sterowca, że od tej chwili wszystkie jego konstrukcje określane były właśnie mianem zeppelinów.

Oczywiście, jak każdy ludzki wynalazek, także i ten został wykorzystany do działań wojennych. W ogóle trzeba zaznaczyć, że Niemcy stały się prawdziwym potentatem w tej dziedzinie; posiadały aż 130 sztuk sterowców. W czasie pierwszej wojny światowej użyto ich do bombardowań miast angielskich, zwłaszcza Londynu oraz patrolowania mórz. Gdy nastał czas pokoju, sterowce służyły jako środek transportu towarów oraz pasażerów, z bardzo dobrym zresztą skutkiem. Kto wie, jak mogłaby się rozwinąć ich technologia, gdyby nie seria poważnych katastrof, z których najistotniejszą był wypadek sterowca Hindenburg dnia 6 maja 1937 roku. Poniosło w nim śmierć 35 osób. Ten incydent spowodował rychłe zamknięcie wszystkich linii przewozowych i chociaż statków takich używano jeszcze w czasie drugiej wojny światowej do ochrony konwojów i patrolowania wód terytorialnych, to ich era minęła już bezpowrotnie.

Dzisiaj używa się sterowców na bardzo niewielką skalę i mało prawdopodobne, aby kiedykolwiek jeszcze ode-

grały znaczącą rolę w historii ludzkości. Chyba że w dziedzinie gier komputerowych, gdyż właśnie wydano program, który umożliwi Ci przeżycie epoki balonów napędzanych helem lub wodorem raz jeszcze. Gra zwie się **Zeppelin - Giants of the Sky** i jest dziełem spółki **Ikarion**, zaś oficjalnie wydana została przez **MicroProse**.

Akcja gry przenosi Cię w początek XX wieku do ojczyzny zeppelinów, Niemiec. Zostajesz młodym, przedsiębiorczym właścicielem niewielkiej fabryczki z hangarem, w którym stoi nowiutki zeppelin, model Z-1. Nie jest to co prawda dużo, jednak na początek wystarczy. Cały świat z zapartym tchem obserwuje poczynania wszystkich biur konstrukcyjnych i oczekuje pierwszych sukcesów. Trzeba Ci wiedzieć, że posiadany przez gracza zakład nie jest jedyny, oprócz niego o palmę pierwszeństwa walczą jeszcze trzy firmy, które nie będą przyglądać się beczynnie jego postępowi.

Większa część gry toczy się na planiszy obrazującej całą kulę ziemską. Zaznaczono na niej stolice liczących się wtedy państw (Warszawy oczywiście nie ma). Z tymi to krajami będziesz mógł prowadzić wymianę handlową. Mam tu na myśli nie tylko transport, ale i sprzedaż gotowych egzemplarzy sterowców.

Przejdźmy teraz od paneli sterujących. Przed Tobą rozpościera się mapa, nad nią i pod nią widnieją nazwy miast. Uaktywnienie którejkolwiek z tych ikon powoduje wyświetlenie cen paliwa i gazów napędzających wnętrze zeppelinu, innych dla każdego kraju. Pomaga to w rozsądnym planowaniu lotów swoich sterowców, bowiem każdy lot powinien się co najmniej zwracać. Zyski z przewozu towarów i pasażerów muszą być większe od wydatków na paliwo, naprawy itp.

Po lewej stronie mapy masz sześć ikon służących do zarządzania fabryką, lecz nie tylko.

Pierwsza z nich, "production" umożliwia budowę nowych gigantów nieba. Składasz je zarówno dla własnych potrzeb, jak i na sprzedaż dla kontrahentów. Do budowy takiego cuda potrzebna jest pewna ilość inżynierów, aby konstrukcję ukończyć w sensownym czasie. Oczywiście, trzeba będzie godziwie ich opłacać, co czasem bywa główną przyczyną kłopotów finansowych. Oprócz siły roboczej należy zapewnić materiały, co też niestety kosztuje. Dla ułatwienia programiści umieścili tu kilka okienek informujących o przewidywanym czasie zakończenia budowy i jej kosztach. Także w tym miejscu znajdziesz ikonę obrazującą prace naukowe nad kolejnymi typami sterowców. Przedstawione są one za pomocą wykresu ko-





lowego i w procentach przedstawiają zaawansowanie prac. Do wynalazczości potrzebujesz dla odmiany naukowców, jednak też musisz im płacić.

Druga ikona, "airship", dotyczy bezpośrednio zeppelinów. Możesz tu sprawdzić stan techniczny wybranego statku. Określone są trzy elementy składowe: kadłub, silniki i kabina pasażerska. Ich kondycja może wahać się między "very good" a "life threatening". Twoje maszyny po prostu ulegają zużyciu w czasie pracy. Dodatkowo proces ten może zostać przyspieszony przy lotach w trudnych warunkach, np. podczas burzy. Możesz dokonać ich naprawy, jednak tylko w rodzimej bazie, w Berlinie. Ponadto w "airship" i tylko tu można napełnić zbiorniki paliwem, a balon hełem lub wodorem. Jeżeli czujesz się dość silny finansowo, możesz zakupić paliwo i przechować je w składzie. To uniezależnia Cię na pewien czas od cen, jednak samo przechowywanie kosztuje.

Trzecia ikona, "flight", właściwie kończy turę. Tu wybierasz docelowe miasto podróży sterowca (o ile obecnie nie jest w drodze) oraz cenę biletu. Pierwszy typ zeppelinów, Z-1, może zabrać pięcioro ludzi. Nie należy przesadzać z kosztem przelotu, by nie zrazić sobie klientów. Ustalonego i opłaconego lotu nie da się odwołać.

Czwarta ikona to "city". Jeśli sterowiec przebywa w mieście, możesz zrobić małą wycieczkę. Znajdują się tu cztery opcje, z czego trzy są aktywne zawsze, a jedna tylko czasami. Przede wszystkim masz możliwość sprawdzenia aktualnych rekordów świata w szybkości, dystansie i wysokości. Miło jest, gdy wymienione tam zostanie nazwisko grającego. Druga opcja to "freight", gdzie można cza-



sem zrobić niezły interes, przewożąc towar w określone miejsce, masz jednak na to ograniczoną ilość czasu i jeśli go przekroczysz, płacisz karę, trzeba więc uważać, by stawiane wymagania nie przekroczyły fizycznie Twoich możliwości. Trzecia opcja obrazuje Twój mundur, który w miarę postępów w grze wypełniany jest orderami. Ostatnia opcja pojawia się tylko momentami i ma związek z częścią fabularną programu. Poświęcę temu nieco uwagi później.

Piąta ikona, "finances", informuje o kondycji przedsiębiorstwa. Tutaj otrzymujesz dostęp do całości wydatków i zysków. Zostały one pogrupowane względem sposobu zużycia i przynoszonych korzyści. Są więc takie kryteria, jak koszt budowy sterowców, zatrudnienia pracowników itp. "Finances" umożliwiają także grę na giełdzie. Jak już nadmieniałem, są jeszcze trzy korporacje, które także zajmują się produkcją sterowców. Ich to właśnie

akcje (oprócz swoich) można kupować lub sprzedawać. Zasad tej części rozgrywki nie muszą chyba wyjaśniać. Ostatnia możliwość to zaciągnięcie pożyczki w banku. Zależnie od długości okresu spłacania, obciążony jesteś odpowiednim kredytem. Odsetki odciągane są automatycznie co tydzień.

Ostatnią, szóstą ikoną jest "sched. flights". Dotyczy ona sterowców na stałych trasach pasażerskich. Na początku gry przedsiębiorstwo nie posiada takowych, tworzone są dopiero później. Aby utworzyć linię pasażerską, musisz założyć biura podróży w interesujących Cię miastach. Następnie otwierasz trasę, przydzielasz zeppelin i ustalasz cenę biletów za rejs. Ten sposób zarabkowania obsługiwany jest automatycznie i nie wymaga ingerencji ze strony gracza.

Całość ekranu uzupełnia zdjęcie bohatera wybrane przez użytkownika, które może poprawiać lub pogarszać jego nastrój. Obok widnieje kalendarz. Jego uaktywnienie kończy turę. Odbывают się wtedy przeloty sterowców i mają miejsce zdarzenia losowe.

Wypadałoby napomknąć, co trzeba zrobić, aby wygrać. Sukces osiągniesz, stając się gigantem przemysłu sterowcowego. W tym celu należy zarabiać pieniądze, a to już możesz robić na wiele sposobów. Jednym z nich jest wymieniona wcześniej gra na giełdzie, czy sprzedaż statków na zamówienie. Oprócz tego dochody przynoszą reklamy umieszczane na zeppelinach. W zamian otrzymujesz gotówkę, jednak zostajesz związany na pewien czas kontraktem zabraniającym zmiany reklamy na tym egzemplarzu sterowca. Wraz ze wzrostem prestiżu firmy, propozycje tego typu będą coraz atrakcyjniejsze.

Berliner Anzeiger

Edition 19. May 1901
English Edition
price 20

Tragic airship crash!

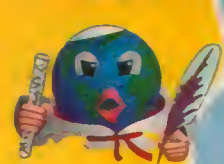
The airship Warsaw, has crashed due to as yet unknown causes. All passengers were killed, the airship captain suffered multiple fractures. A black day indeed for airship travel.

Causes unknown!

Despite exhaustive investigations, no causes of the accident have been established. Based on eye witness reports, human error has been ruled out. Speculation now rests on the likelihood of poor maintenance.

Are airships safe?

Present technology has shown that airships can successfully cover shorter distances with minimal risk. It seems, however, that the conquering of greater distances will require yet more development.



Inna możliwość zarobku to przewozy ładunku, mają jednak sporą wadę. Po pierwsze, ze względu na swój charakter nie stanowią stałego źródła dochodów i mogą być jedynie dodatkiem. Ponadto niedostarczenie towaru na czas przynosi straty dużo większe, niż w stosunku do spodziewanych zysków.

Ostatnią formą wzbogacenia się jest bicie rekordów, za to bowiem wyznaczane są nagrody, zresztą całkiem spore. Należy tutaj dodać, że oprócz gotówki zyskujesz w ten sposób sławę i podziw, co też nie jest bez znaczenia. Najłatwiej jest ustalić rekord dystansu, wystarczy tylko odbyć nieco dłuższą podróż, np. z Moskwy do Madrytu. Za powtórny przelot najdłuższą trasą (ale dłuższą niż poprzednia) także przyznawane są nagrody, zatem w ten sposób można zarobić kilka razy. Nieco inaczej ma się sprawa z wysokością i dystansem. Tu pole do popisu masz wtedy, gdy zostaniesz zaproszony na konkurs. Poza gotówką możesz otrzymać także medal.

Gra, oprócz wyeksponowanej części handlowo-ekonomicznej, posiada także elementy losowe. Przede wszystkim w czasie przelotu sterowców z miasta do miasta mają miejsce różne wypadki. Najczęstszym jest pojawienie się na trasie burzy. Wtedy kapitan prosi o poradę. Do wyboru istnieją trzy możliwości: kontynuacja podróży, okrążenie niebezpiecznego obszaru bądź też powrót. Pierwszy wybór należy do najbardziej ryzykownych, jako że wtedy najłatwiej o katastrofę, a przynajmniej o ciężkie uszkodzenia. Co gorsza, do wypadku może czasem dojść bez żadnych przyczyn, ot ktoś miał pecha. Prócz tego w czasie lotu jesteś informowany o nagłych wydatkach,

np. że przegrałeś 70 tys. funtów na wyścigach czy że przeciwna frakcja uszkodziła Twój hangar i naprawy kosztują 30 tys. Dużo rzadziej zdarzają się miłe niespodzianki: dotacje rządowe, spadki, szczęśliwy los na loterii i inne. Spotkasz się również z informacjami o przetargach, na które zaprasza Cię potencjalny kontrahent. Jeśli stawisz się na czas i wygrasz negocjacje, możesz nieco zarobić.

Ten opis nie byłby pełny bez wspomnienia o pewnym wątku przygodowym, któremu na imię Roseanne. Ta dystygowana, młoda dama pojawia się czasem w jakimś mieście, a ponieważ dużo podróżuje, łatwo będzie ją spotkać. Zadaniem Twojego bohatera jest umiejętnie zagadywać ją za każdym razem, co prowadzi w prostej linii do ślubu. Pod ikoną "city" znajduje się czwarta opcja, o której już wspominałem. Jeśli Roseanne znajduje się w pobliżu, panel ten będzie "pełny". Uaktywnienie go rozpoczyna rozmowę, w której należy wykazać takt i ostrożność. Istnieje także pewne ułatwienie, pomagające znaleźć tę pannę. Ponownie spójrz na "city". Na dole ekranu widnieje sporej wielkości napis "rumors". Po jego prawej stronie dowiesz się, gdzie obecnie przebywa Roseanne. Ta część gry stanowi cenne uatrakcyjnienie, tym bardziej, że autorzy nie przesadzili z jej ekspozycją.

Cała rozgrywka osadzona jest dość mocno w realiach historycznych. Z gazet dowiadujesz się o rzeczywistych dokonaniach konkurencji i zdarzeniach, które miały miejsce naprawdę. Także rozwój linii zeppelinów pokrywa się z rzeczywistością; mają one prawdziwe osiągi i wszystkie parametry techniczne. Psuje nieco zabawę

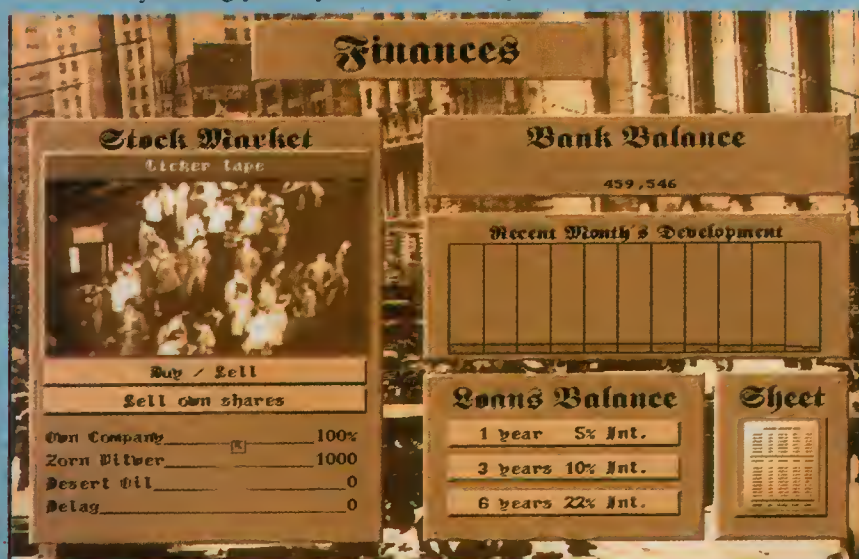


trochę dziwna unifikacja waluty w postaci funtów brytyjskich. Jednakże być może ma to ułatwić wymianę towarową z innymi krajami. Natomiast absolutnie niezrozumiale jest dla mnie, dlaczego kapitan sterowca po otrzymaniu rozkazów odmeldowuje się z gromkim "jawohl, sir!".

Grafika Zeppelin - Giants of the Sky została dopracowana i dosłownie widać, że ktoś nad nią posiedział. Dobrym pomysłem było zmniejszenie palety do kilkunastu odcieni szarości, brązu i czerni. W połączeniu z bardzo drobiazgowym opracowaniem rysunków, otrzymuje się rodzaj zdjęć z początku wieku. Bardzo dobrze wpływa to na nastrój gry. Kolejny plus należy się programistom za doskonałą muzykę, która niemal żywcem przenosi gracza do Berlina roku 1901. Przejściu do każdej planszy towarzyszy inna melodia, zatem i tu nikt nie poszedł na łatwiznę.

Ogólnie muszę przyznać, że program został opracowany bardzo dokładnie i ciekawie. Zarówno scenariusz, grafika, jak i muzyka pracują wspólnie na realizm i atrakcyjność gry. Być może czasem rozgrywka staje się nieco nużąca (zwłaszcza gdy nic się nie dzieje, a brak pieniędzy na jakąś sensowną akcję), jednak poza tym chyba nie można mieć większych zastrzeżeń do programu. Jednym słowem. Zeppelin - Giants of the Sky jest interesującą pozycją dla ekspertów od handlu, ekonomii i nie tylko.

Piotr Bilski
"Alien"





IMPERNO

THE DOOM 45554 CONTINUES

Producent: Ocean

Spośród wszystkich programów, jakie ukazały się w tym roku, miłośnicy gier szczególnie ostrzyli sobie zęby na trzy, a mianowicie *Wing Commander 3*, *Dark Forces* i *Inferno*. I nie bez powodu zresztą, jako że każdy z nich może pochwalić się czymś szczególnym. Pierwszy to na przykład wizualna orgia na cztery dyski kompaktowe, która bardziej przypomina już film, niż grę; drugi stanowi kolejny krok *Lucas Arts* w kierunku monopolu na Gwiezdne Wojny, tym razem wykonany w iście "doomowym" stylu; trzeci, *Inferno*, jest godny uwagi ze względu na swoją... No właśnie, na co? Szczerze mówiąc, na nic, gdyż na pierwszy rzut wydaje się, iż *Inferno* nie wyróżnia się niczym szczególnym. Jakby wbrew temu jednak, z ręką na sercu mogę powiedzieć, iż w *Inferno* gra się wspaniale. Tak wspaniale, że aż postanowiłem coś o tym napisać, mimo że moją działką jest raczej strategia. A więc - zaczynamy.

W KOSMOSIE, POD WODĄ I PONAD GÓRAMI

Choć firma Ocean, która jest twórcą programu, potraktowała go jako zupełnie niezależną grę, to jednak istoty, z którymi walczysz, to nie kto inny, jak Obcy z *Imperium Rexus*, których rozgromiłeś (mam nadzieję) w *Epicu*. Dla tych, którzy nie pamiętają tych odległych w czasie wydarzeń, krótkie przypomnienie. Dawno temu ludzie opuścili Ziemię zagrożoną przez wchodzące w fazę supernowej Słońce. W trakcie poszukiwań nowego domu zostali zaatakowani przez Obcych, lecz dzięki wydatnej pomocy pewnego zdolnego pilota (czyli Ciebie) zdołali wyjść z tego spotkania

obronną ręką i osiedlili się w nowo odkrytym układzie planetarnym. Po latach spokoju Obcy znów dali jednak o sobie znać, co powtórnie stawia Cię w trudnej roli obrońcy ludzkości, a zarazem pilota super myśliwca - tytułowego *Inferno*.

Jak sądzę, sam już zdążyłeś wynioskować, iż *Inferno* (gra) to kolejny kosmiczny symulator lotu. Ale nie tylko. Z silami Rexus walczył będziesz również w powietrzu, w głębinach oceanu, w olbrzymich okrętach nieprzyjaciela, w jeszcze większych instalacjach naziemnych, no i w końcu w samym kosmosie. Jest to stopień urozmaicenia, jakiego nie da Ci żaden *Tie Fighter* czy *Wing Commander 3*, ani tym bardziej TFX. Co więcej, każde z tych środowisk możesz odwiedzić w obrębie jednej misji. Autorzy zrezygnowali przy tym z modnego ostatnimi czasy umieszczania w grach elementów fizyki czy aerodynamiki, które wprowadzicie podnoszą

realizm lotu, lecz jednocześnie przeszkadzają w zabawie. Efekt końcowy to całkowita swoboda poruszania się, jakiej do tej pory nie dał Ci chyba żaden inny symulator lotu. Takie właśnie jest *Inferno*.

STRZELNICA ZA NACIŚNIĘCIEM KŁAWISZA

Grę rozpoczynasz w momencie, gdy jak się dowiadujesz z sugestywnego intro, *Imperium Rexus* gromadzi swoje siły, aby uderzyć na Twój nowy dom. Oczywiście, wszystko zależy od Ciebie, jako że jesteś najlepszym pilotem w ludzkiej flocie. Stojąc przed Tobą cele można streścić w kilku słowach: zniszczyć nieprzyjacielską armadę, zniszczyć ich bazy oraz zniszczyć ich okręty flagowe - różnorodność może nie największa, lecz *Inferno* nadrabia to swobodą poruszania się, o której wspominałem wyżej oraz aż trzema różnymi wariantami rozgrywki.

Pierwszy z nich to "Arcade". Jest to jakby wyjęta z kontekstu całej wojny obrona pojedynczej, wybranej przez Ciebie, planety. Nie musisz się tutaj silić na osiągnięcie jakichś większych celów strategicznych. Ot, możesz sobie swobodnie polatać i postrzelać, bez zobowiązań - sama przyjemność.

Druga opcja to "Evolutionary". Jak sama nazwa wskazuje, jest to rozwinięcie horyzontów gry. Tym razem stoi przed Tobą cała seria powiązanych ze sobą tematycznie misji, w których musisz skoncentrować się nie tylko na bieżącej walce, lecz również na bardziej ogólnym celu strategicznym, jaki również powinieneś osiągnąć. Ta opcja jest oczywiście znacznie trudniejsza od poprzedniej





Ostatnia opcja, "Director's Cut", to pełna rozgrywka obejmująca całość konfliktu pomiędzy ludźmi i Imperium Rexxon, której stopnia trudności nie da się chyba z niczym porównać (no, może z moim zadaniem domowym z matmy). Podobnie jak w przy-



padku *Wing Commanderów*, na Twoją końcową ocenę składa się tutaj suma Twoich sukcesów lub porażek ze wszystkich rozegranych misji. Jak to zwykle jednak bywa, znacznie łatwiej jest wejść na ścieżkę wiodącą do końcowej porażki, niż dotrzeć do szczęśliwego happy endu. Siwe włosy masz w każdym razie murowane.

Wybór danej opcji zależy oczywiście od Ciebie, ale obojętnie której byś nie włączył, zawsze musisz przejść odprawę przed poszczególnymi misjami. Zostajesz na niej poinformowany o ogólnych celach, plus ewentualnie pochwalony za ostatnie zwycięstwa lub zbesztany za niewybaczalne porażki. Na zakończenie możesz również obejrzeć podobną odprawę, lecz odbywającą się w centrum dowodzenia Imperium Rexxon. W jego szeregach także walczy super pilot o oryginalnym imieniu Kreeg, którego osiągnięcia są oceniane równie surowo, co Twoje. Dobrze wiedzieć, że przynajmniej masz towarzysza w niedoli.

GRUNT, ŻE DZIAŁA

Po serii technologiczno-wizualnych przełomów, jakimi były i wciąż są *Wing Commander 3* oraz *Dark Forces*, mógłbyś przypuszczać, iż *Inferno* również ma coś w zanadrzu. I tu-



taj niespodzianka. *Inferno* wygląda bowiem nie jak produkt roku 1995 lecz 1992 i szczerze mówiąc, nie różni się nawet zbyt mocno od swojego poprzednika, *Epica*. Nie uświadczysz więc tutaj ani bit-mapy, ani cieniowania Gourauda, a jedynie prostą grafikę wek-

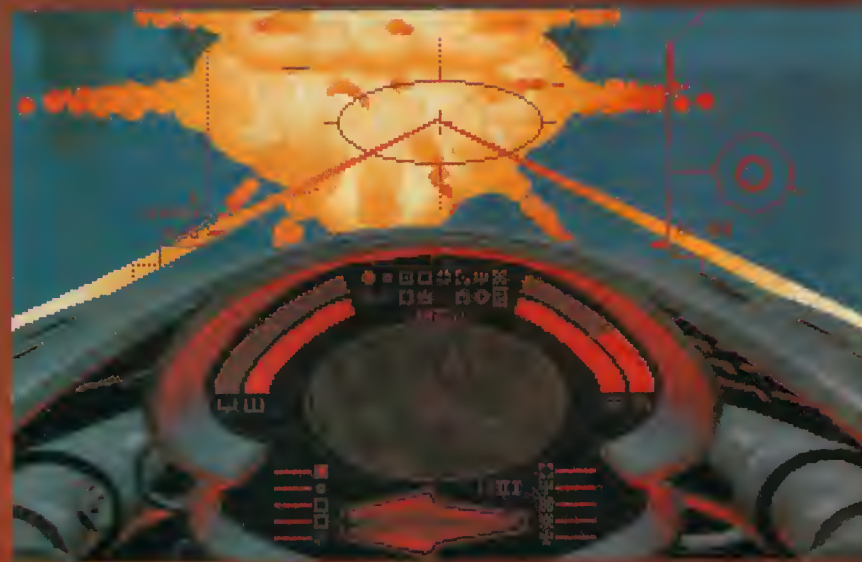
torową, która w porównaniu z tym, co prezentują rywale, wygląda raczej skromnie. Miłośnicy wizualnych orgii nie powinni jednak czuć się mocno zawiedzeni, gdyż wbrew pozorom gra wcale na tym nie cierpi. Przeciwnie, właśnie ta uboga grafika sprawia, iż nie musisz od razu biec do sklepu i kupować Pentium, aby zaznać przyjemności z gry w *Inferno*. Zakładając, że posiadasz CD-ROM o podwójnej szybkości odczytu, nie ma żadnych przeszkód, abyś nie mógł uruchomić gry na PC 386/33 MHz. Co prawda, musisz włączyć tryb niższej rozdzielczości, lecz ponieważ są ich tylko dwa: wyższy i niższy, nie tracisz tak naprawdę zbyt wiele. Sumując to wszystko, można powiedzieć, że pod względem liczby potencjalnych odbiorców *Inferno* znajduje się w ścisłej czołówce dostępnych obecnie programów. Już niedługo zaś znajdzie się pewnie również i w czołówce najbardziej popularnych gier, gdyż jest niebezpiecznie wręcz "grywalne". Składa się na to wiele czynników, lecz najwięcej do



powiedzenia mają tutaj: akcja gry, jej atmosfera i oprawa dźwiękowa.

TROCHĘ STATYSTYKI

Trzeba zacząć od tego, iż poszczególne misje są w *Inferno* znacznie bar-





dziej rozbudowane i skomplikowane, niż ma to miejsce w innych symulatorach lotu. Podczas gdy na przykład przeciętna misja w Tie Fighterze trwa około 15 minut, w Inferno w tym czasie możesz nie osiągnąć nawet jej środka. Nie ma się jednak czemu dziwić, zważywszy, że stawiane przed Tobą cele (do zniszczenia) znajdują się zarówno w kosmosie, pod wodą, jak i na powierzchni planet. A tak a propos tych ostatnich, układ planetarny, którego bronisz, ma ich tylko siedem plus trzy księżyce, co nie jest zbyt dużą liczbą. Jak jednak zareagujesz na fakt, że najmniejszy z nich (księżyców) ma w obwodzie 600 mil? I na dodatek możesz to empirycznie sprawdzić, lecąc z prędkością dokładnie 6 Macha, o czym informuje wydana ostatnio broszurka.

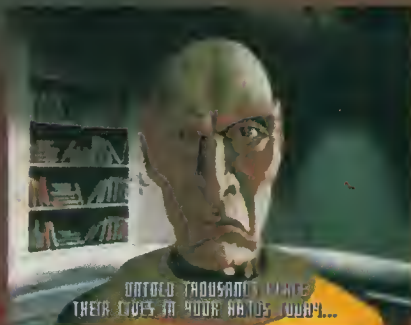
Wracając jednak do głównego tematu, drugą mocną stroną programu jest jego atmosfera lub jeśli bardziej się komuś podoba, nastrój. Głównie tworzy go jednak nie gra jako taka,



lecz pojawiające się od czasu do czasu filmowe sekwencje, które ilustrują rozwój akcji. Patrząc na nie, masz wrażenie, jakbyś oglądał stary film science fiction - tym silniejsze, że nawet sposób, w jaki postacie mówią do siebie, jest nieco staromodny (jak ktoś policzył, wypowiadają 29.000 słów). Sekwencje te nie są wprawdzie tak wyrafinowane, jak to, co prezentuje **Wing Commander 3**, w którym rzeczywiście wszystko jest filmem,



ale i tak wspaniale spełniają one zadanie wzbogacenia klimatu gry. W tle przygrywa zaś znakomita muzyka skomponowana przez kultowy zespół Alien Sex Friend (podobno znany, ale chyba tylko wąskiemu kręgowi fanów



muzyki rockowej), która nadaje się do słuchania nawet poza grą.

OKAZJA JEDYNA W SWOIM RODZAJU

Jeśli wciąż masz wątpliwości co do **Inferno**, pozwól, że przedstawię Ci mój ostatni argument "za". Otóż każda rozgrywka może potoczyć się w zupełnie niespodziewany dla Ciebie sposób. W końcowym rozliczeniu

masz wprawdzie tylko dwie możliwości: porażka lub zwycięstwo, jednak dróg prowadzących do nich jest niewyobrażalna wprost ilość. Przeciętna "pełna" rozgrywka będzie Cię bowiem kosztowała wylatanie około 70 misji



wybranych z okrągłej liczby 700, jakie znajdują się na kompakcie! Poznanie ich wszystkich to zadanie obliczone na co najmniej tydzień bezustannego grania.

Pomijając zaś wszystko, **Inferno** można scharakteryzować krótko: nie tylko jest wciągające, emocjonujące i olbrzymie, lecz na dodatek wszystkich tych elementów dostarcza Ci w takiej ilości, że inne gry możesz chwilowo odłożyć na półkę. Wystarczy Ci ta jedna.

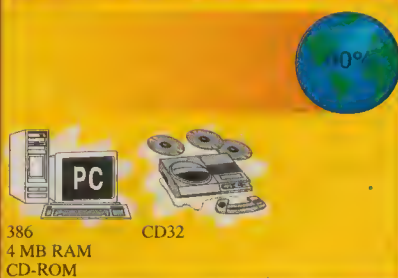
Dystrybutor: **Mirage**
Piotr Orcholski

KLAWISZOLOGIA

[A] - (wciśnięte raz) automatyczne cumowanie.
[A] - (dwa razy) automatyczne prowadzenie walki.
[A] - (trzy razy) automatyczne skierowanie się na wskazany na mapie punkt orientacyjny.
[A] - (cztery razy) wyłączenie trybu "auto".
[Insert] - wyświetlenie wykazu broni.
[Delete] - pojemniki z wyposażeniem do walki.
[P] - zabranie pojemnika z wyposażeniem.

[N] - mapa.
[M] - ostatnia otrzymana wiadomość.
[F] - przesyłanie danych.
[D] - cumowanie.
[T] - różne tryby pracy czujników.
[R] - zmiana zasięgu pracy czujników.
[C] - naprowadzanie celownika na wrogi statek.
[Tab] - stabilizacja lotu.
[Space] - oddanie strzału.
[Enter] - wybranie broni.
[Alt] + [S] - zgranie sytuacji na dysk.
[F1] - [F10] - różne "widoczki".

SYMULACYJNA





Microsoft Space Simulator

Version 1.0
© 1994 BAO Ltd.
© 1994 Microsoft Corp.

Producent: Microsoft

Latanie było od wieków jednym z największych marzeń człowieka, ale dopiero w 1783 roku bracia Montgolfier dokonali pierwszej w historii (jeśli nie liczyć mitu o Dedalu i Ikarze) udanej próby lotu balonem wypełnionym ogrzany powietrzem. Po tym wydarzeniu musieliśmy czekać jeszcze 120 lat, zanim w Stanach Zjednoczonych wystartował pierwszy na świecie samolot z silnikiem spalinowym braci Wright. Tak krok po kroku ludzie przełamywali prawa ciążenia. Ukoronowaniem tych dążeń był pierwszy lot na orbitę Ziemi. Dalej wypadki potoczyły się już w iście kosmicznym tempie.

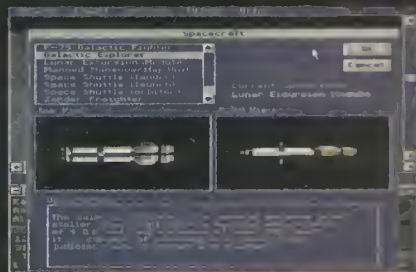
Również w rok po ukazaniu się *Flight Simulator 5.0*, znów można usłyszeć o niezwykle prężnej grupie programistów BAO. Po ostatnim sukcesie rynkowym, jakim niewątpliwie była wyżej wymieniona gra, aspiracje twórców oprogramowania sięgają coraz wyżej. Nie powinno zatem dziwić umieszczenie akcji najnowszej gry Microsoftu (nomen omen, największego producenta użytkowego software'u na IBM) w kosmosie.

Jeśli marzyłeś jako dziecko o tym, aby jak Neil Armstrong przespacero-

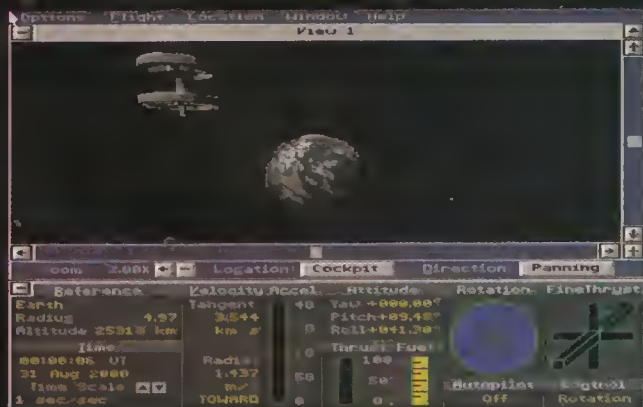
wać się po powierzchni Księżyca, bądź też by obejrzeć Ziemię z kosmicznej perspektywy, **Microsoft Space Simulator** jest stworzony dla Ciebie. Dzięki tej właśnie grze masz możliwość osobistego uczestniczenia w kolejnych etapach podboju kosmosu. Nie odrywając się od klawiatury swojego komputera, możesz w łatwy i przyjemny sposób zapoznać się z techniką lotów kosmicznych, odbyć wiele emocjonujących podróży, obejrzeć z bliska nawet najodleglejsze planety naszego układu słonecznego itd.

Gra, jak na prawdziwy produkt Microsoftu przystało, posługuje się sprawdzoną już techniką okienek. Dzięki temu obsługa programu wydaje się być dziecinnie prosta. Wszystko to przedstawione jest w zależności od Twojego wyboru i możliwości sprzętu w rozdzielczościach od 320x400 (standard VGA), przez 640x400 (SVGA z 512 KB), do pełnych 800x600 (SVGA z 1 MB). Autorzy programu ostrzegają jednak lojalnie, że zwiększenie rozdzielczości wyraźnie zmniejsza szybkość wyświetlania grafiki tak, że na wolniejszych komputerach granie na ekranie 800x600 nie ma naj-

mniej sensu. Poza ustawieniem rozdzielczości masz też możliwość optymalizacji wyświetlania grafiki dzięki zawartym w programie sterownikom obsługującym najpopularniejsze modele kart graficznych. Jeśli i to nie wystarcza, a prędkość programu nadal nie jest zadowalająca, możesz zrezygnować również z wyświetlania zbędnych w tym przypadku detali (opcja COMPLEX - z detalami, SPARSE - bez detali). Oczywiście, wszystko to sprawia, że posiadacze wolniejszych maszyn będą musieli trochę obniżyć swój poziom estetyczny i zadowolić się o niebo gorszą grafiką VGA. Za to właściciele maszyn typu 486 i Pentium będą mogli podziwiać wszechświat na ekranach swych monitorów w pełnej krasie. Swoją drogą, firmy software'owe potajemnie chyba spiskują z producentami hardware, produkując gry stawiające coraz większe wymagania naszemu sprzętowi i zmuszające co mniej odpornych i cierpliwych do ciągłej zmiany sprzętu na lepszy, lepszy i lepszy. Niestety, jak



to już stwierdziło wielu moich redakcyjnych kolegów, w wyścigu tym już na starcie z reguły stoimy na straconej pozycji. Dlatego też jeśli wyda Ci się, że gra ta jest zbyt wymagająca, a poza tym nudzi Cię "żeglowanie" po przepastnym oceanie kosmosu, powinieneś sięgnąć po inne, mniej wymagające gierki. Przyjdzie Ci to o tyle łatwo, że nawet program, którego produkcją zajął się sam Microsoft nie jest wolny od wad. Co mam na myśli?





Grając w Microsoft Space Simulator odniosłem wrażenie, że program ten różni się od MS Flight Si-

nieliczne miejsca w grze okraszone są "prawdziwymi" detalami - budynkami, względnie teksturami. Z wyjąt-



mulator 5.0. tylko tematyką. Podobna jest grafika, podobny interfejs użytkownika, jak również fakt, że tylko

kiem trzech miejsc. Przegląd Canaveral, Stacja Księżycowa i Stacja Badawcza na Marsie, powierzchnia reszty



obiektów jest pusta i przypomina raczej szarą masę, niż powierzchnię planety.

Podobnie sprawa ma się jeśli chodzi o dźwięk. To, co oferuje pod tym względem Microsoft, znacząco odbiega od tego, co przyjęło się już jako standard. Praktycznie wszystko poza efektami towarzyszącymi startowi promu kosmicznego w ogóle nie powinno znaleźć się w tej grze. Dlatego też najlepszym wyjściem jest wyłączenie głosu i puszczenie sobie normalnej płytki z muzyką.

Na koniec, zamiast podsumowania, chciałbym omówić kilka moim zdaniem najważniejszych opcji programu. Myślę, że powinno to ułatwić Ci start z tą nie najłatwiejszą bądź co bądź grą.

I. MENU OPTION:

1. *Free Flight* - wolny lot.
2. *Missions* - do wyboru masz dwie możliwości: misja Apollo 17, bądź też misja promu kosmicznego.
3. *Observatory* - to największy plus programu. Dzięki tej funkcji przenosisz się do obserwatorium, gdzie przy pomocy specjalnych teleskopów masz możliwość prowadzenia obserwacji wybranych obszarów kosmosu (możliwość powiększenia - ponad 32 tys. razy).
4. *Video Recorder* - możliwość rejestrowania swoich podróży.
5. *Camera* - możliwość "wycięcia" w dowolnym momencie grafiki z programu (formaty BMP i PCX).

II. MENU LOCATION:

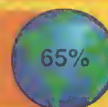
Tu zawarte są informacje o poszczególnych elementach naszego układu słonecznego (planety, gwiazdy, asteroidy, komety, księżyce). Dzięki tej funkcji możliwe jest również szybkie nastawienie teleskopu na wybrane miejsca w kosmosie.

III. MENU HELP:

Zawiera ono wszystkie potrzebne do gry opisy klawiszy (lot, obsługa obserwatorium). Tutaj również znajdziesz krótkie wyjaśnienia poszczególnych menu.

Dariusz Lewkowski

SYMULACYJNA



386
4 MB RAM



Producent: Core Design

Symulatorów uderzania kijem w piłeczkę powstało już dosyć dużo. Jest to jednak temat, jak to mówią, ponadczasowy, więc będzie ich zapewne jeszcze sporo. Najnowszy to **Carnoustie Virtual Golf**, dzieło programistów z **Core Design**.

Aby przebić się w gąszczu innych golfów, CVG nie może być grą byle jaką. Musi mieć w sobie owo coś, powodujące, że chce się w nią grać. I wydaje się, iż ma to coś. Tym bardziej, że aby urealnić rozgrywkę, pola golfowe w grze zostały zaprojektowane na podstawie profesjonalnych i znanych w świecie tras klubu golfowego Carnoustie w Szkocji (stąd nazwa gry), a jak wiadomo, to właśnie Szkocja jest ojczyzną golfa.

Nie będę tu wyłatał zasad gry w golfa. Wiadomo, należy uderzyć kijem w piłeczkę, tak aby wpadła do dołka. Wygrywa ten, kto umieści piłkę w dołku za pomocą mniejszej ilości uderzeń. Proste, prawda?

Tak jak w prawdziwym golfie, w grze jest do wyboru kilkanaście rodzajów kijów. Od najdalej niosących Woodów



do najsłabszego Sand Wedge używanego głównie do wybijania piłek za-

grzebanych w piasku. Jest również Putter służący do ostatecznego wepchnięcia piłki do dziury. Oczywiście, wykorzystanie tego wszystkiego jest znacznie prostsze, niż to ma miejsce w rzeczywistości. Komputer potrafi podpowiedzieć rodzaj kija i ustawić w kierunku dołka. Pozostaje tylko kliknąć LPM w odpowiednim momencie, aby piłeczka poleciała z dobraną przez program siłą i we właściwą stronę. Świst kija golfowego przecinającego powietrze i piłka szybuje w kierunku dołka lub też w stronę całkiem przeciwną - zależnie jakim refleksem się popisałeś.

Takie granie wydaje się dosyć nudnym zajęciem, ale przecież nikt Cię nie zmusza do robienia tego, co sugeruje program. Zresztą zawsze na swojej drodze może trafić się drzewo lub rów z wodą lub piachem. Wówczas trzeba samemu pogłównkować nad doborem właściwego kierunku i siły uderzenia



(najlepiej tak, aby podkręcona piłeczka lukiem ominęła przeszkodę). Można też zająć się uwzględnianiem wiejącego wiatru (który potrafi się zmieniać z sekundy na sekundę) i innymi bajerami (np. rodzaj podłoża, z którego wybijasz piłeczkę).

Ale to dopiero połowa możliwości zabawy w CVG. Prawdziwe emocje zaczynają się wtedy, gdy grasz z kilkoma osobami. Do frajdy z samego uderzania kijem dochodzi jeszcze tak zwana wojna psychologiczna, toczone bezpośrednio, bez użycia komputera, a będąca jednym z ważniejszych czynników rozgrywki. W końcu nie każdy potrafi się odpowiednio skoncentrować, gdy pozostali gracze machają mu rękami przed ekranem lub hipnotyzująco powtarzają "nie uda ci się, nie uda ci się...". Dla rozróżnienia graczy każdemu z nich można dobrać



kolor części garderoby, jak również włosów i skóry. Granie jako czerwonoskóry z niebieskimi włosami i do tego w żółtym wdzianku to żaden problem. Także nadanie własnego imienia nie stanowi tu problemu, trzeba tylko wcześniej "zmazać" gotowych zawodników.

Pod względem grafiki CVG jest zrobiony dobrze, jeśli nawet nie bardzo dobrze. Cały czas masz przed sobą 256 kolorową grafikę (choć, jak to na polu golfowym, przeważa zieleń) i do tego tworzona w czasie rzeczywistym. Pozwala to na obserwowanie gracza (czyli siebie) z dowolnego kąta i dowolnej wysokości. Oprócz tego lot uderzonej piłeczki może być pokazywany przez śledzącą ją kamerę (tak jakbyśmy lecieli zaraz za piłeczką). Widok jest naprawdę wspaniały. Aż dech zapiera. Szczególnie wtedy, gdy widzisz, jak piłka leci tuż nad wodą i już, już ma sięgnąć brzegu, gdy nagle - plum, piłka przepada w toni i zostaje doliczony punkt karny. Zresztą trybów pokazywania lotu piłki jest jeszcze kilka. Do tego dochodzi niebo z chmu-



minimalny poziom detali i raczej zadowolę się statyczną kamerą, gdyż każde przerysowanie zawartości ekranu ciągnie się co nieco i psuje całą przyjemność z gry.

Dźwięk w CVG jest w porządku. Momentami bywa dosyć cicho, ale od

chać głos komentatora wykrzykującego teksty typu "good shoot" (dobre uderzenie) lub "out of bounds" (poza granicami), gdy piłka wyleci poza pole gry (nie cierpię tego tekstu prawie tak bardzo, jak dźwięku piłeczki wpadającej do wody).

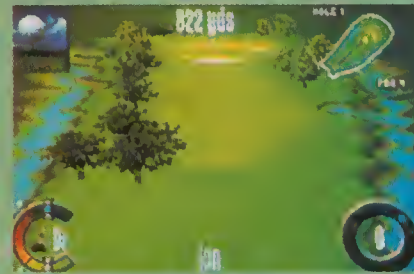


rami, drzewa, rowy z wodą, połacie piasku oraz trawiaste wzgórza w oddali. I wszystko to cieniowane metodą Gourada. To trzeba zobaczyć.

Mankamentem tych fajerwerków technicznych jest prędkość działania gry. O ile na 486 wszystko rusza się znośnie, to na 386 trzeba ustawić



czasu do czasu można usłyszeć różne odgłosy. Koło drzew śpiewają ptaki, a w pobliżu rowów z wodą kumkają żaby. To jest to! Szczególnie sympatyczne są burzliwe oklaski, gdy uda się trafić do dołka z dużej odległości lub jęk zawodu, gdy piłka minie dołek dosłownie o włos. Często także sły-



Carnoustie Virtual Golf nie jest grą dla profesjonalistów, którzy pewnie by chcieli zdefiniować położenie stóp gracza lub też sposób uchwycecia kija, jednak każdemu normalnemu komputerowemu "golfiarzowi" powinna wystarczyć. Co prawda, grającemu samotnie znudzi się dosyć prędko, ale gdy przy grze zbierze się paru zaprawionych w bojach maniaków, to nic im nie będzie w stanie przerwać, dopóki nie wbiją ostatniej piłki do ostatniego dołka.

Adam Gregrowicz



SYMULACYJNA

90%

PC

386
4 MB RAM



Producent: CRO Team/Black Legend

W ŚGK 2/95 opowiedziałem Ci o niezmiernym, choć ludzkim wytworze, grze **Football Glory**. Obiecałem Ci również, że w przedstawię sposób jej "okiełznania", co niniejszym czynię.

Artykuł ten skierowany jest w głównej mierze do osób, które pragną grać "w piłkę" we dwóch, aczkolwiek wszyscy jedynacy mogą się z równym skutkiem odwoływać do wskazówek w nim zawartych.

ODDZIAŁYWANIE PSYCHICZNE

To dotyczy się tylko i wyłącznie gry "na dwóch" (komputer nie ma żadnej psychiki). Nie proponuję żadnych bojowych okrzyków w trakcie meczu. O wiele skuteczniejszym sposobem oddziaływania na rywala jest... nie odzywanie się do niego, lecz zajęcie się własnymi sprawami (to znaczy grą). Nawet w momencie strzelenia bramki

pohamuj się i nic nie mów, nie wydawaj z siebie pomruków zadowolenia, nie klaszcz itd. Uwierz mi: takie zachowanie niesamowicie dobija i demoralizuje Twojego przeciwnika. Pamiętaj także, iż gra nie kończy się, jeżeli rywal wpakuje Ci gola. Opamiętaj się, nie klnij ani nie bij "wroga", lecz przy najbliższej możliwości - odwiedzaj mu się. Jak? A tak...

SPOSOBY NA STRZELENIE BRAMKI (W TRAKCIE GRY)

Tradycjoniści bez wątpienia orzekną, iż jest ich nieskończenie wiele. Niestety, takie stwierdzenie w **ŻADNEJ** z gier symulujących piłkę nożną nie może mieć miejsca. Również i w **Football Glory** można wyodrębnić (a co ważniejsze, opanować) kilka typów sposobów na strzelenie gola:

1. Strzał w linii prostej "przy słupku".

Jest to najprostszy, lecz również bardzo skuteczny sposób strzelenia bramki. Wystarczy "lecieć" z piłką na bramkę, tak by po prostym strzale piłka wleciała do bramki dokładnie obok słupka. A bramkarz?, zapytasz. Bramkarz, za przeproszeniem, olewa sprawę, zwykle nie wykazując najmniejszej inicjatywy, by przechwycić piłkę.

2. "Okiewanie" bramkarza.

Sposób nieco trudniejszy od poprzedniego, aczkolwiek nadal łatwy. Co tu dużo mówić, polega on po prostu na zwabieniu bramkarza do piłki. Wówczas należy wykonać obrót o 180 stopni, parę kroków na lewo, strzał i gol. Oczywiście, w praktyce wygląda to nieco inaczej, aczkolwiek nie powinienes mieć zbyt wielkich problemów z opanowaniem tej techniki. W "okiewaniu" bramkarza najprawdopodobniej będą Ci (poza samym bramkarzem) przeszkadzać zawodnicy drużyny przeciwnej.

3. Strzał z odległości (podkręcenie).

Technika bez wątpienia zdecydowanie trudniejsza od dwóch poprzednich, aczkolwiek także zdecydowanie bardziej spektakularna. Polega na celnym strzale na bramkę oraz odpowiednim pociągnięciu joysticka, tak aby piłka "zakreśliła się", zmieniając trasę i ładując się powiedzmy w okienko. Niestety, przy tym sposobie bramkarz sprawuje się raczej dobrze, wychytując większość strzałów. Warto jednak próbować, a już się uda.

4. Technika Wyklętego.

Tak, tak, moja prywatna technika. Na czym ona polega? Po pierwsze, piłka jest w rękach Twojego bramkarza, który wybiega z nią zupełnie na lewo (lub w zależności od sytuacji - zupełnie na prawo) pola karnego, po czym z możliwie największą siłą wykopuje do przodu. Przy takim obrocie sprawy piłka powinna trafić pod nogi jednego z Twoich atakujących, który następnie (niekoniecznie bez kilku zwodów i dryblingów) trafia na koniec boiska przy linii outowej. Teraz podąża wprost do bramki przeciwnika i, w momencie gdy po piłkę wyjdzie bramkarz, strzela, nie zapominając przy okazji o **SOLIDNYM** podkręceniu w stronę siatki. Ten sposób nie należy bez wątpienia do najłatwiejszych, lecz przy odrobinie praktyki powinienes stać się mistrzem. Problemem jest tutaj jedynie odpowiednie kopnięcie piłki, która ominie bramkarza (bo nie leci przecież z początku w stronę bramki), lecz później po bar-





dzo mocnym podkręceniu ostatecznie trafia do siatki.

5. Inne sposoby.

Tutaj zalicza się całą rzeszę innych sposobów, przykładowo strzały z główki, z przerzutki, z "volley'a" itd. Większość z nich jest naprawdę bardzo spektakularna, aczkolwiek (zwykle) bardzo ciężka do wykonania. Nie należy się jednak zrażać, lecz... cały czas próbować. Szczególnie efektowne są strzały z pierwszej piłki po podaniu od piłkarza wybijającego rękę bramkarza.

SPOSÓB NA STRZELENIE Z KARNEGO

Oj, ciężko! **Football Glory** jest grą, w której chyba najczęściej jest oszukiwać bramkarza podczas rzutu karnego i wpakować mu gola. Jeżeli nie zastosujesz podkręcenia, wówczas nie liczy na sukces. Wyjście jest jedno, celny strzał w okienko, a i to nie zawsze skutkuje.

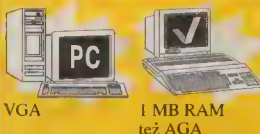
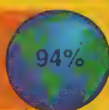
WSKAZÓWKI PRZYDATNE W CZASIE GRY

Po pierwsze - podawaj. Twoje podania powinny być jednak bezpieczne, przez co rozumiem maksymalne zredukowanie możliwości przechwycenia piłki przez zawodnika drużyny przeciwnej. Po drugie, nie wiem, czy nie najważniejsze, nie fauluj. Wiem, że to przyjemne uczucie (szczególnie, gdy "wrogię" piłkarza rzucają na nosze), lecz chyba nieco niemoralne. Poza tym w **Football Glory** sędziowie są wyjątkowo okrutni (raz "udało" mi się skończyć grę z czterema zawodnikami na boisku). Po trzecie - bardzo ważne - STRZELAJ BRAMKI! Jak? O tym kilkadziesiąt linijek wcześniej... Po czwarte i bez wątpienia najważniejsze, WYGRYWAJ! Jak? Jeżeli jeszcze nie wiesz, to przeczytaj ponownie niniejszy artykuł.

Wybiegający z poletka zielonej trawy, zziębnięty i podeptany, żegna Cię Ten, który został...

WYKŁĘTY I ZAPOMNIANY

ZRĘCZNOŚCIOWA





ECSTATICA

a state of mind

ROZWIĄZANIE

Producent: Psynosis

Ecstatica to kolejny program w stylu *Alone in the Dark*, choć jak sam się przekonasz, graficznie różni się on nieco od pierwowzoru, gdyż po pierwsze, akcja rozgrywa się zarówno w pomieszczeniach zamkniętych, jak i w plenerze, a po drugie, wszystkie postacie nie są już tak kanciaste. Do rzeczy jednak, gdyż tym razem nie jest to recenzja, a dokładny opis przejścia.

Zacznijmy od tego, że jest środek średniowiecza, a Ty, zmęczony wędrówką, dojechałeś do pewnej wioski, w której chciałeś nieco odpocząć. Szybko zorientowałeś się po wiszących i zmasakrowanych trupach, że coś tu nie gra, a zawrócić niestety nie mogłeś, gdyż most łączący wioskę ze światem zewnętrznym zawalił się. Teraz musisz odkryć, co się tutaj dzieje, dlaczego się dzieje i ewentualnie usunąć tego przyczynę.

Zanim zacznę, uwaga odnośnie sterowania. Odbывается się ono za pomocą

kursorów, ale tych z bloku numerycznego. Ponadto klawisze [7] i [9] to



uderzenie/użycie odpowiednio lewej i prawej ręki (lub czegoś, co w niej

trzymasz), a [1] i [3] to podniesienie danego przedmiotu (broń automatycznie wędruje do prawej). Klawisze F1-F4 to poruszanie się na palcach, F5-F8 normalny chód, a F9-F12 bieg.

I jeszcze ostrzeżenie: po wiosce pęta się wilkołak, którego nie da się niestety zabić. Jedyne, co możesz zrobić, to zadać mu kilka celnych uderzeń, które na pewien czas ostudzą jego bardzo agresywne instynkty. Jeśli jednak Twój futrzany "przyjaciół" dopadnie Cię, zabiera Cię na krótką rozmowę w cztery oczy do jednego z miejsc oznaczonych literą "R". Gdy odejdzie, możesz grać dalej. Wszystkie inne stworzenia, które wejdą Ci w drogę, możesz zabić, choć częściej łatwiej jest im po prostu uciec, niż z nimi walczyć. To wszystko, zaczynamy.

Zaraz na początku zobaczysz postać znikającą w stojącym naprzeciw Ciebie



bie budynku - stajni. To mała dziewczynka, która zgubiła swojego misia. Jeśli pobiegiesz za nią, napadnie Cię wilkołak, a następnie zawlecze do jednego z punktów restartowych (R). Aby tego uniknąć, wejdź do znajdujących się tuż obok Ciebie drzwi. Zobaczysz wilkołaka katującego człowieka. Ucieknij mu.

Idź do kuźni. Będzie tam na Ciebie czatowało kilka skrzatów, więc unieszkodliw je. Weź miecz.

Idź do budynku oznaczonego na mapie numerem 8, ale uważaj, gdyż w środku siedzi potwór. Posuwając się wzdłuż ścian, wejdź na znajdujące się za nim schody. Teraz bez żadnych problemów możesz zaaplikować mu trzy ciosy mieczem. Potwór padnie. Wejdź wyżej. Na półpiętrze znajdziesz stół, a na nim książkę (jeśli masz ochotę, to przeczytaj ją), sztylet i misia. Weź misia. Skocz wyżej do

laboratorium alchemicznego i obejrzyj księgę, w której znajduje się przepis na jakiś magiczny eliksir.

Teraz idź do stajni. Przed wejściem do niej znów może naprzykrzać Ci się wilkołak. Jeśli wejdzie za Tobą do budynku, po prostu wyjdź i jeszcze raz wejdź, wilkołak powinien zniknąć (błąd w programie?). Daj misia dziewczynce. W nagrodę zaprowadzi Cię ona do znajdujących się pod kościołem podziemi. Gdy już się tam znajdziesz, na chwilę wejdzie ona do tunelu, który jest niestety dla Ciebie zbyt mały, lecz po chwili wróci i otworzy Ci zamknięte drzwi. Zejdź niżej, załatw kilka kościotrupów, które ockną się z letargu na Twój widok, ale nie idź dalej.

Wróć do kościoła. Koło ołtarza znajdziesz księgę liturgiczną. Weź ją i skieruj się do zakonu. Gdy podejdziesz pod zamkniętą bramę, przeczytasz z książki (automatycznie) wyznanie wiary i szczęśliwi zakonnicy wpuszczą Cię do środka. Jeśli masz ochotę, zajrzyj do biblioteki, gdyż z zebranych tutaj książek można się sporo dowiedzieć. Również w bibliotece znajduje się otwór prowadzący do podziemi, który później Ci się przyda. Na razie jednak wróć do wioski, zabierając po drodze czerwony kwiatek (pierwszy składnik eliksiru), który wyrósł na środku ścieżki. Zanieś go do laboratorium i wrzuć do garnka.

Teraz skieruj się do tawerny. Pomóż człowiekowi walczącemu ze smokiem. Wprawdzie od otrzymanych ran upadnie on (człowiek) na ziemię, ale będzie miał dosyć sił, aby zaprosić Cię na drinka. Zanieś go (automatycznie) do małego kantorka na tyłach budynku 2. Tam wysłuchaj jego opowieści. Podejdź do szafy po gałązkę. Gdy do środka wpadnie wilkołak, schowaj się do beczki (chyba, że chcesz z nim walczyć). Chwilę pokręci się i pójdzie. Weź gałązkę, której jak sądzę nie zdążyłeś podnieść, i zrób z nią to samo, co z kwiatkiem.

Wejdź jeszcze raz do kościoła. Tuż pod wiszącym księdzem powinieneś coś znaleźć (trudno mi powiedzieć dokładnie, co to jest, ale wygląda jak drewniana figurka człowieka). Zanieś ją do laboratorium, wrzuć do gara, a następnie napij się gotowego już wywaru. Zamienisz się w małego gryzonia (możesz skakać używając klawiszy [7] i [9]).

Idź do tunelu, który ostatnim razem był dla Ciebie zbyt mały (pod kościołem) i wejdź do niego. Wszędzie będą się czaić skrzaty, ale nie zwracaj





na nie uwagi, tylko biegnij (jesteś od nich szybszy). Gdy dojdiesz do pomieszczenia ze schodami, znów odzyskasz swój normalny wygląd. Wejdź na schody. Znajdziesz się w małym pokoju, w którym przebywa stary rycerz. Zacznie się on wygrażać, ale wystarczy, że kilka razy zamachasz mu przed nosem pięściami, a upuści swój miecz. Weź go i wyjdź, ale drzwiami. Znajdziesz się tuż koło kuźni.

Idź do czarnego jeziora. Szybko, zanim ruszka zdąży Cię uśpić, stań na pogrążonym częściowo w wodzie głazie. Gdy wrzucisz miecz do wody, wynurzy się Pani Jeziora i mianuje Cię swoim rycerzem.

Wróć do laboratorium po miecz, który tam zostawiłeś, a następnie udaj się, ale od tyłu, do zamku. Mag powita Cię z radością (gdybyś nie był rycerzem zamieniłby Cię w żabę, a wtedy jedyny ratunek w mieszkającej w domku opodal wiedźmie) i pozwoli Ci udać się do wieży.

Gdy już się w niej znajdziesz idź po schodach w dół. Trafisz do tunelu, pośrodku którego stoi posąg wojownika. Niestety, jest on żywy i pilnuje, aby nikt nie szedł dalej. Jeśli jednak pobiegniesz tuż przy ścianie, nie trafi Cię. Znajdziesz się w wielkiej sali, gdzie zaatakują Cię dwóch niewidzialnych facetów (to znaczy widać ich tarcze i miecze, ale nie ich samych) - załatw ich, nie są trudnymi przeciwnikami.

Wejdź po schodach na górę. Znajdziesz się w pomieszczeniu, dookoła którego biegnie chodnik (tylko nie spadnij) - taki jakby krużganek. Idź w prawo (patrzac od strony wchodzącego). Kamienny smok ożywi się i zacznie zionąć ogniem. Musisz przebiec koło niego (nie jest to trudne - ruszasz, gdy zionie), tak aby znaleźć się po przeciwległej stronie pomieszczenia. Są tam schody.

Teraz uważaj, gdyż jest to jedyny "zręcznościowy" moment w grze. Zgraj sytuację, a następnie pobiegnij w dół. W ten sposób sprawdzisz, gdzie dokładnie znajduje się pułapka (jak sam pewnie zauważyłeś, śmiertelna). Moja metoda ominięcia jej polega na tym, że włączam tryb biegania, a następnie szybko, raz za razem, naciskam kursor "w górę". W ten sposób poruszam się do przodu, choć nie widać ruchu nóg. Pamiętaj jednak, że cały czas musisz trzymać się krawędzi schodów. I pamiętaj również, że nie wolno zawracać. Możesz jedynie iść naprzód lub obracać się, ale tylko w niewielkim stopniu.



Gdy zejdziesz na dół, znajdziesz się w sali, w której znajduje się jakby drugie, mniejsze pomieszczenie. Wejdź do niego. W środku znajduje się dziura wyglądająca na bardzo głęboką, ale to tylko pozory, nie obawiaj się więc. Przy dwóch przeciwległych ścianach stoją dwie trumny. Otwórz je. Z jednej wyjdzie kościotrup, poszatuj go, natomiast w drugiej znajdziesz kościotrupa ubranego w zbroję. Podejdź bliżej, wieko trumny zatrzśnie się za Tobą, a po chwili wyjdiesz z katafalku ubrany już w tę zbroję (taka automatyczna garderoba).

Wyjdź z mniejszego pokoju, zabij dinozaura i skieruj swe kroki do jednego z trzech wyjść (nie licząc schodów na górę) większego pomieszczenia. Pierwsze prowadzi pod kratą, która uniosła się, gdy schodziłeś na dół, drugie to schody w dół, natomiast Ty skorzystaj z trzeciego. W pokoju weź z podestu księgę czarów i posłuchaj tego, co mówi do Ciebie mały zielony stwór.

Wyjdź i udaj się schodami w dół. Znajdziesz się w dużej sali pełnej rozneglizowanych pańienek i facetów machających palmowymi liśćmi. Na prawo od wejścia są następne schody prowadzące w dół. Skorzystaj z nich. Znajdziesz się w kolejnej dużej sali, w której na ziemi płoną małe ogniki. Na tronie siedzi trupi król, ale uważaj; gdy zbliżysz się do niego, za Tobą pojawi się Ty sam. Zabij swojego fantoma, posłuchaj tego, co mówi król, a następnie również go poszatuj (nie wiem, czy to konieczne, ale co Ci szkodzi?). Zjrzyj jeszcze raz do pokoju, z którego wzięłeś księgę. Zobaczą tam otwarte drzwi, ale potworek poradzi Ci, żebyś nie wchodził tam bez relikwii.

Wróć do zakonu. Tutaj przykra sprawa: musisz zabrać z ołtarza kość - relikwię. Gdy jednak to zrobisz, zakonnicy rzucą się na Ciebie. Trudno, ale musisz ich unieszkodliwić (mieczem szybciej). Mając księgę i relikwię, idź do kamiennego kręgu i stań na podwyższeniu. W kość kilka razy trafi piorun i naładuje ją. Zostaw księgę, weź miecz, który zostawiłeś w klasztorze i wróć do komnaty, w której spotkałeś się z małym, zielonym stworkiem.

Przejdź przez drzwi. Znajdziesz się u szczytu olbrzymiej sali. Zejdź schodami na sam dół. Z małego stawu wynurzy się śpiąca kobieta trzymająca w dłoniach coś na kształt piłki. Piłka ta wyskoczy z jej rąk i zaprosi

Cię do stołu. Usiądź i słuchaj. Piłka przybierze postać demona - sprawcy wszystkich nieszczęść, które spadły na wioskę. Złoży Ci on ofertę: dasz mu kość, a on zapewni Ci życie pełne przyjemności. Możesz się zgodzić, a wtedy zobaczysz jedno z możliwych zakończeń gry (całkiem przyjemne), lub nie (po prostu odchodzisz od stołu). Demon zamieni się wówczas w olbrzymiego smoka, którego musisz zabić. Nie jest to łatwe, ale z pomocą relikwii, która aktualnie strzela magicznymi pociskami, jest to możliwe. Gdy smok padnie, kobieta - czarodziejka, która w rzeczy samej przyzwała demona, obudzi się ze snu. Koniec gry.

Nie sądzę, abym rozwiązał wszystkie puzzle, które można rozwiązać, ale ta wersja w miarę szybko prowadzi do rozwiązania. Wszystkim życzę miłej zabawy.

Piotr Orcholski

PRZYGODOWA



LEGENDA DO MAPY

- 1 - Tutaj zaczynasz.
- 2 - Budynek do którego zaprowadzi Cię karczmarz (tylko przy nim możesz otworzyć znajdujące się w środku drzwi).
- 3 - Kościół z wieżą. Po lewej są schody do podziemi.
- 4 - Tawerna.
- 5 - Kuźnia.
- 6 - Stajnia.
- 7 - Pokój starego rycerza (wchodzisz kłapą w podłogę, wychodzisz drzwiami).
- 8 - Laboratorium.
- 9 - Zakon Na prowadzącej do niego drodze znajdziesz kwiatek, który jest potrzebny do eliksiru.
- 10 - Fontanna, przy której często przesiaduje minotaur.
- 11 - Magiczny krąg.
- 12 - Jezioro.
- 13 - Chatka czarownicy.
- 14 - Zamek.





KLUB CD32

Zgodnie z życzeniem Czytelników publikujemy listę gier przeznaczonych na CD32. Należy tu zaznaczyć, że nie są to tytuły dostępne w Polsce, ale w ogóle wszystkie (lub prawie wszystkie), jakie wydano na tę konsolę na Zachodzie. Zważając na popularność CD32, mamy nadzieję, że już wkrótce coraz więcej z tych gier będzie można kupić w naszym kraju.

1869

Akira
Alfred Chicken
Alien Breed (Special Edition)
Alien Breed: Tower Assault/QWAK
Alien Olympics
All Terrain Racing
All Time Greats
Arabian Knights
Arcade Pool
Assasin (Special Edition)
Banshee
Base Jumpers
Battle Chess
Battlechess Enhanced
Battletoads
Beavers
Beneath a Steel Sky
Benefactor
Brian the Lion
Brutal Sports Football
Bubba and Stix
Bubble and Squeak
Bump and Bum
Caesar
Cannon Fodder
Captain Dynamo
Captive 2: Liberation
Castles 2
Chambers of Shaolin
Chaos Engine
Chuck Rock
Chuck Rock 2
Cohort 2
Combat Cars
Cyberwar
Dangerous Streets
Darkseed
Death Mask
Deep Core
Dennis
D/Generation
Dangerous Streets
Diggers
Disposable Hero
Dizzy Big 5
Dizzy Big 6
Dizzy Enchanted Worlds
Donk
Dragonstone
Dreamweb
Embryo
Emerald Mines
Empire Soccer
Evasive Action
Exile

Extractors
Fantasy Manager
Fields of Glory
Fire and Ice
Fire Force
Flimbos Quest
Fly Harder
Frontier
Frontier 2: First Encounters
Fury of the Furries
Fuzzball
Genesis
Global Effect
Guardian
Gunship 2000
Heimdall 2
Hunt for Red October
Humans 1 & 2
IK+
Impossible Mission
Inferno
International Karate
James Pond 2
James Pond 3
Jetstrike
John Barnes Football
Jungle Strike
Jurassic Park
K-240
Kick Off 3
Kid Chaos
Kingpin
Labyrinth of Time
Legacy of Sorasil
Lemmings
Lionheart
Lilil Divil
Lord of the Rings 2
Lost Eden
Lost Vikings
Lotus Trilogy (Lotus 1, 2, 3)
Lovers Guide
Manchester United - Premier League
Marvin'sa Marvellous Adventure
Master Axe
Mean Arenas
Megarace
Micro French
Micro Machines 2
Microcosm
Mighty Max
Morph
Mr Blobby
Myth
Naughty Ones
NHL Hockey '95
Nick Faldo's Golf
Nigel Mansell World Champ.
No Second Prize
On the Ball
Out to Lunch
Overkill/Lunar C
PGA European Tour Golf
Pinball Fantasies
Pinball Illusions

Pinkie
Pirates! Gold
Planet Football
Power Drive
Premiere
Prey
Project X/F17 Challenge
Psycho Killer
Putty Squad
Rise of the Robots
Road Kill
Robinson's Requiem
Ruff And Tumble
Ryder Cup Golf
Sabre Team
Second Samurai
Seek & Destroy
Sensible Soccer
Sensible Soccer: Int. Edition
Seven Gates of Jambala
Shadow Fighter
Simon the Sorcerer
Simon the Sorcerer 2
Skeleton Krew
Skidmarks
Sleepwalker
Soccer kid
Space Academy
Speedball 2
Spherical Worlds
Star Crusader
Striker
Subwar 2050
Superfrog
Super Loopz
Super Methane Brothers
Super Putty
Super Stardust
Surf Ninjas
TFX
Theme Park
The Clue
Top Gear 2
Total Carnage
Traps & Treasures
Trivial Pursuit Deluxe
Trolls
Turrican 3
UFO - Enemy Unknown
Ultimate Body Blows
Universe (P)
Uridium 2
Vital Light
Wembley Int. Soccer
Whales Voyage
Wild Cup Soccer
Wrath of the Demon
World Cup Golf
Worms
Zool
Zool 2



LOGICZNE

1. TETRIS
2. PUSH OVER
3. BLOCK OUT
4. CHESSMASTER 3000
5. BATTLECHESS 2
6. GEAR WORKS
7. CLIK - CLAK
8. THAURUS
9. INCREDIBLE TOONS
10. SAPER



ZREČNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 2
2. SENSIBLE WORLD of S.
3. HERETIC
4. DOOM 2
5. DESCENT
6. DARK FORCE
7. RISE of the ROBOTS
8. ALADDIN
9. LION KING
10. MORTAL KOMBAT



PRZYGODOWE

1. KAJKO i KOKOSZ
2. MENTOR
3. The HAND of FATE
4. GOBLINS 3
5. KINGS QUEST 6
6. EKSPERYMENT DELFIN
7. UNIVERS
8. SOŁTYS
9. BLOOD NET
10. ALONE in the DARK 3

NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. LEGACY of SORASIL
2. ISHAR 3
3. DRAGON LORE
4. ROBINSONS REQUIEM
5. HEIMDALL 2
6. HIRED GUNS
7. BLADE of DESTINY
8. MENZOBERANZAN
9. SPACE HULK
10. AMBERMOON



SYMULACYJNE

1. WING COMMANDER 3
2. DAWN PATROL
3. GUNSHIP 2000
4. TFX
5. SUBWAR 2050
6. ARMOUR GEDDON 2
7. MEGARACE
8. TIE FIGHTER
9. ARMORED FIST
10. OVERLORD



STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. UFO - ENEMY UNKNOW
3. CIVILIZATION
4. THEME PARK
5. SABRE TEAM
6. PANZER GENERAL
7. MASTER of MAGIC
8. REUNION
9. LORD of the REALMS
10. COLONIZATION



Taktyczne strategowanie

Tym oto artykułem, który zresztą stanowi początek całego cyklu, rozpoczynamy w ŚGK tematykę taktyczno-strategiczną. Mamy nadzieję, że pomysł ten pomoże Ci zrozumieć podstawowe zagadnienia dotyczące wojaczki, a także wygrać parę komputerowych wojen. Jednocześnie otwieramy działalność KANTYNY, która zresztą ma takich graczy, jak Ty, dając możliwość wzajemnej wymiany poglądów. W dziale tym czeka Cię wiele niespodzianek - od konkursów, po przyznawanie orderów. Dla wytrwałych chcemy zorganizować także zjazd szkoleniowy zakończony egzaminem i przyznaniem honorowego członka KANTYNY, a także ogólnopolskie zawody o tytuł TAKTYKA ROKU. Jak widzisz, szukamy nieźłą "bombę". Tymczasem jednak zacznij od skromnego wprowadzenia w temat. Zaczynamy!

redakcja

Gry strategiczne zawsze cieszyły się ogromną popularnością. Poczynając od wyśmieszenia szachów, ludzie nieustannie fascynowali się możliwościami symulowania walki według wymyślonych reguł, jednak rzesza zwolenników tego rodzaju zabawy znacząco zwiększyła się dopiero z chwilą upowszechnienia się gier planszowych, a potem komputerowych.

W świecie komputerowych graczy samo pojęcie "gra strategiczna" ma dużo szersze pojęcie i dotyczy ono zarówno gier symulujących rozwój cywilizacji (SimCity 2000, Civilization), jak i typowo wojennych (Panzer General, Battle Isle 2). Zanim przejdziemy do sedna sprawy, należy się zastanowić, czy wszystkie gry faktycznie są zasługujące na to miano. Czy część z nich przypadkiem nie jest grami taktycznymi. Przyjrzyjmy się definicjom strategii i taktyki:

STRATEGIA - główny dział sztuki wojennej obejmujący teorię i praktykę przygotowania i prowadzenia wojen.

TAKTYKA - dziedzina sztuki wojennej, teoria i prak-

tyka organizacji i prowadzenia walki przez jednostki różnych rodzajów wojsk.

Jak widać, o ile gry typu Civilization można od biedy zaliczyć do strategii, to w tym pojęciu nie mieszczą się już gry typu History Line 1914 - 1918, Panzer General, czy cykl Battle Isle. Programy te są czysto taktyczne.

Wiemy już, czego ów cykl będzie dotyczył. Wypada jeszcze powiedzieć, o czym będzie. Otóż chciałbym tu zająć się problemami taktycznymi występującymi w komputerowych grach taktycznych. Postaram się przedstawić rozwój myśli taktycznej na przestrzeni wieków. Zawarte tu porady i wskazówki mogą przydać się wszystkim graczom przedkładającym taktykę nad bezwładną młóckę. Oczywiście, należy zaznaczyć, że propozycje zawarte w tych tekstach skierowane są do graczy lubiących rozgrywkę z ludzkim przeciwnikiem, a nie z maszyną. Niestety, programy nie oferują zbyt dużych możliwości pod względem taktycznym. Często są one zaprogramowane wyłącznie na jak najszybsze wyeliminowanie przeciwnika bez względu na koszty, czyli na radziecki sposób prowadzenia wojny łanowej.

Od najdawniejszych czasów ludzie kombinowali, jak tu zaskoczyć przeciwnika podczas bitwy i pokonać go przy najmniejszych stratach własnych. Choć na początku przeciwnikiem niekoniecznie musiał być inny człowiek. Już krótko po zejściu z drzewa nasi praprzodkowie stosowali taktykę podczas polowań na mamuty. Najpierw były to ataki na pojedyncze sztuki, które odłączyły się od stada. Potem, w związku z wzrostem społeczności, pojedyncze sztuki już nie wystarczały. Wtedy zaczęto polować na stada mamutów. Starano się tak je przepłoszyć, aby uciekając wpadały w bagna, gdzie łatwo można było je dobić. A co robiono na suchych terenach? Tam zastosowano inną metodę, stosowaną jeszcze w początkach XIX wieku przez niektóre szczepy Indian Pół-

nocnoamerykańskich w polowaniach na bizona. Otóż po odkryciu stada mamutów starano się je spłoszyć, często za pomocą ognia, w takim kierunku, że trasę ich ucieczki przecinał głęboki parów. Oszałałe ze strachu zwierzęta spadały w przepaść i zabijały się. Koniec polowania.

Nasi praprzodkowie nie tylko zabijali dla pożywienia. Między różnymi plemionami dochodziło też do wojen, choć wobec dzisiejszych starć militarnych należałoby je raczej nazwać potyczkami. W tamtych czasach o zwycięstwie decydowała przede wszystkim liczebność i siła mięśni oraz twardość użytych przedmiotów. Nie da się ukryć, że cała historia wojen oparta jest na wynalazkach. Ten, kto pierwszy wynalazł i wykorzystał nowe narzędzie zabijania, ten uzyskiwał przewagę na polu bitwy. Takie odkrycia to między innymi:

1. ogień;
2. broń z brązu;
3. broń z żelaza;
4. ujarzmienie koni;
5. koło;
6. proch;
7. karabiny powtarzalne;
8. czołg;
9. samolot;
10. broń atomowa;

i wiele innych wynalazków nie koniecznie związanych z wojskowością.

Innym aspektem rozwoju myśli taktycznej jest podział masy wojowników na jednostki i odpowiednie nimi dowodzenie. W najdawniejszych okresach historii bitwy polegały na rzuceniu się tłumów wojaków na siebie i obustronnej "nawałance". Przeważnie zwyciężał silniejszy liczebnie i sprzętowo. Wraz z rozwojem techniki wojennej następowało zróżnicowanie rodzajów wojsk i ich zastosowania. Wraz z tym zaczęli się pojawiać taktycy i strategowie. Ich zadaniem stało się obmyślanie przebiegu bitew. To oni wymyślali szyki piechoty, kierunki szarż kawalerii, rozmieszczenie artylerii. Podczas bitew stawiali się dowódcami odpowiedzialnymi za przebieg walki.

Oni to musieli błyskawicznie reagować na zmianę sytuacji taktycznej, odpowiednio wprowadzać do walki poszczególne oddziały, organizować obronę. To właśnie na najstojniejszych z nich, na przykład Aleksandrze Macedońskim czy Klausewitzu, opierali swe decyzje ich następcy, kopiując pomysły sławnych zwycięzców.

W podobny sposób zmienił się przebieg wojen. W dawnych czasach o zwycięstwie decydowała jedna bitwa. Potem wojna składała się z szeregu bitew. Ten, kto zwyciężył w większości z nich, przeważnie wygrywał wojnę. Potem nastały czasy wojen pozycyjnych. Tu w największym stopniu o zwycięstwie decydowali taktycy. Pomagał im w tym wywiad, dostarczając informacji o przeciwniku, jego sile i ustawieniu. Do taktyków należało zebranie informacji i wykorzystanie ich w ataku lub obronie. Właśnie wojny pozycyjne stały się najlepszym miejscem dla walki mózgów taktycznych. Natomiast w czasach wojen manewrowych główny trud wzięli na siebie strategowie. Oni to planowali operacje wojskowe na szeroka skalę. Oczywiście wspomaganymi byli przez taktyków odpowiedzialnych za poszczególne etapy operacji.

Nie da się ukryć, że już od dawna zanikł podział na strategów i taktyków. Obecnie nad prowadzeniem wojen czuwają całe sztaby ludzi posiadających ogromną wiedzę taktyczną i strategiczną.

Tyle na dzisiaj. W następnych odcinkach chciałbym się skoncentrować na poszczególnych epokach historycznych. Jednocześnie proponuję wszystkim zainteresowanym przysyłanie pytań i propozycji do tego działu. Interesują mnie przede wszystkim te gry taktyczne, z których wygraniami masz problemy. Podawaj również programy, w które lubisz grać. Wszelkie listy należy kierować na adres redakcji z dopiskiem KANTYNA.

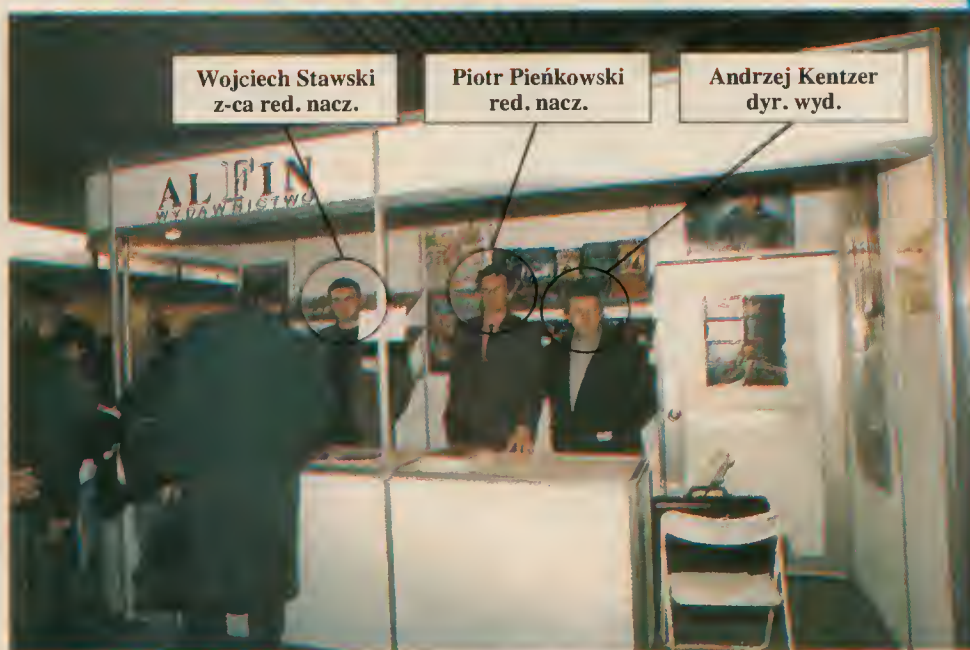
Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futerał



INFOSYSTEM '95

Na targach w Poznaniu byliśmy już po raz trzeci. Tym razem Infosystem odbył się w dniach 10 - 13 kwietnia i cieszył się jeszcze większą popularnością, niż rok temu. Nasze stoisko niemal bez przerwy było oblegane przez tłumy zwiedzających, co zresztą widać na zamieszczonych obok zdjęciach. Największą "zadymę" wywołaliśmy przy prezentacji gry CYTADELA firmy Arakis oraz podczas bezpłatnego wydawania starych numerów. W obydwu przypadkach niemal przestawiono nam nasze stoisko, a w drugim nawet... podrapano nas (ha, ha).

Z ciekawostek warto chyba wspomnieć, że wśród wystawców obecne były tylko trzy firmy zajmujące się dystrybucją gier: IPS, Mirage Software i Techland, ale za to ich oferta była imponująca - widać, że rynek gier kwitnie na całego, na szczęście dla nas, graczy!



Oto my i nasze stoisko.



Bierzcie i czytajcie.



Spokojnie, i tak nie starczy dla wszystkich.



Ludzie! Ciszej, ciszej!



Nie, dość!



Między nami, graczami...

Ostatnio coraz więcej mówi się o wyższości PC nad Amigą, bądź też odwrotnie. Dwoma poprzednimi numerami wnieśliśmy się w tę dysputę także Świat Gier Komputerowych, a właściwie jego Czytelnicy. W dzisiejszym odcinku mojej pogadanki również i ja chciałbym wtrącić do tematu swoje trzy grosze.

Oczywiście, nie będę powtarzał tego wszystkiego, co powiedział już Czytelnicy w odpowiedzi na list Minia, ani co powiedział sam Minio. Pominę więc wszelkie kwestie sprzętowe i cenowe, jakie nasuwają się w pierwszej chwili. Zajmę się natomiast oprogramowaniem, które bądź co bądź decyduje o wyniku sporu.

Zanim przejdę do sedna sprawy, chciałbym zaznaczyć, że jestem jednym z tych nielicznych szczęściarzy, który posiada zarówno Amigę 1200, jak i PC 486 DX2/66 MHz, wobec czego jestem całkowicie obiektywny w swoich osądach i jakiegokolwiek pośądzenia mnie o stronniczość będzie nie tylko niestosowne, ale i nieprawdziwe.

Przed wszystkim, zanim ktokolwiek zacznie porównywać obydwa komputery, powinien wspomnieć o sytuacji rynkowej sprzętu. Fakt, że firma Commodore, pomimo wielu życzeniowych plotek, jako taka wciąż nie istnieje, ma tu ogromne znaczenie. Nie wypominam, że Amigę są wręcz nieosiągalne na rynku, bo przecież w wielu domach już się znajdują. Gorzej, i tu właśnie leży główny problem, że taki stan rzeczy powoduje, iż wielu producentów oprogramowania w panice zmienia swoje plany wydawnicze. Mimo iż dawno już zapowiadano wypuszczenie amigowych wersji Rally, Battle Isle 2, Outpost czy Colonization, wciąż nie zanoszą się na szybkie spełnienie tych obietnic. Nie wiadomo też, co z zapowiedzianymi gier Front Lines, Frontier 2, UFO 2, Inferno, Star Trail, Albion czy Chaos Engine 2, przy czym ostatni tytuł jest najpewniejszy. Dodatkowo firmy software'owe, ale zachodnie, bo w Polsce na razie nikt się tym nie przejmuje, z lękiem patrzą w przyszłość i swoje plany układają tak, by większość produkcji nastawić na PC, a w najgorszym razie na CD32, które cieszy się wciąż sporą popularnością (zwłaszcza w Anglii). Jeśli tak dalej pójdzie, stworzy się błędne koło: upadek firmy, brak komputerów, brak oprogramowania, brak odbiorców, brak oprogramowania, brak

odbiorców, brak oprogramowania itd., z którego nie będzie już wyjścia. Ale to oczywiście najbardziej pesymistyczna z możliwych wersji. Mam nadzieję, że kiedy czytacie te słowa, sytuacja Commodore'a (czyli ewentualnego przejęcia firmy przez oddział brytyjski) została już wyjaśniona i wszystko powoli wraca do normy, a pomagając jej w tym pomniejsze firmy, które wykupują licencje wybranych gier i wykonują ich konwersję na Amigę, co ostatnio staje się coraz częstszym procederem.

Zajmijmy się teraz samymi grami oferowanymi na obydwu typy komputerów. Zapewne zauważyliście, bo i nietrudno to zauważyć, że rynek PC ogarnęła domomania. Jak grzyby po deszczu, pojawiają się kolejne wersje tej strzelanki (zresztą całkiem miłej), które nie zawsze sięgają poziomem pierwowzoru. Więcej nawet, w systemie 3D powstają też symulacje, strategie i rolejki, co przecież nie zawsze służy samej istocie programu. Jeśli nie rozumiesz dlaczego, powiem tylko, że taka gra siłą rzeczy staje się po prostu zręcznościówką, w której wszystko zależy od refleksu gracza, a nie jego inteligencji. O ile przy symulacjach mankament ten można wybaczyć, o tyle strategie i rolejki niewątpliwie tutaj tracą. Zresztą to chyba oczywiste.

Rynek Amigi wydaje się biec dwutorowo. Pierwszy trend to stworzenie amigowego Doom. Pomysł ten wcale nie jest niemożliwy do zrealizowania, ale pod względem technicznym (głównie chodzi o poziom grafiki) wciąż jeszcze odległy od rzeczywistości - nawet biorąc pod uwagę Alien Breed 3D. Wiem, "w drodze" jest Poom, ale nie chcę się tutaj zajmować programami, które są dopiero w planach. Prywatnie uważam, że dopiero ta gra stworzy przyczółek dla tego typu zręcznościówek na Amigę.

Drugi kierunek to masowa wręcz produkcja zręcznościówek. Tematycznie głównie przeznaczone są one dla dzieci do lat 10 i zawierają bajecznie kolorową animację oraz kompletnie bezsensowną fabułę. Naturalnie, można doskonale się nimi bawić, ale po dwóch, trzech posiedzeniach człowiek zaczyna pragnąć czegoś "ważniejszego".

Przy okazji mała dygresja. Porównując obydwa komputery, wydaje się, że programiści w ogóle wpadli w jakąś software'ową koleinę i z braku nowszych pomysłów konsekwentnie wyczerpują sta-

re, chcąc w ogóle przetrwać. Jedyną grą, jaka w ostatnich miesiącach wprowadziła na rynek świeży powiew, wydaje się być UFO: Enemy Unknown. Nowe podejście do strategii zasłużyło spowodowało ogromną popularność tego produktu. Z niecierpliwością oczekuję takiej rewolucji w rolejach, które przecież również stwarzały ogromne pole do popisu.

Wracając do tematu, wszystko wskazuje na to, że standardem dla gier na PC stanie się, jeśli już się nie stał, Doom i jemu pokrewne programy. Wcale nie oznacza to upadku gier pecetowych, jak przed chwilą sugerowałem. Chodzi o to, że programiści powinni dokładniej przeanalizować możliwości tego rozwiązania. Przykładem niech tutaj będzie Descent, który stanowi niewątpliwie krok naprzód. Dodanie trzeciego wymiaru spowodowało rozszerzenie obszaru działania gracza zbliżone do rzeczywistości, a stąd już tylko krok do prawdziwej virtual reality. Wydaje się zresztą, że taki właśnie kierunek rozwoju rysuje się na najbliższe lata (a może miesiące).

Drugi pecetowy standard to granie w sieci. Wiadomo, że najlepszej zabawy dostarcza granie z partnerem. Wiedzą też o tym programiści i coraz częściej oferują w swoich produktach taką właśnie możliwość (np. Rise of the Triad). Myślę, że w przyszłości czeka nas sieciowa partyjka rolejki, w której każdy na swoim komputerze w domu będzie odgrywał jakąś postać.

Amigi dążą obecnie w zupełnie innym kierunku. Ich największą siłą jest scrolling (czyli przesuw ekranu), który daje możliwość tworzenia na ten komputer doskonałych pod względem graficznym gier zręcznościowych (bijatki, rajdy, platformówki, strzelanki, fliperki, footballe). Klasycznym przykładem są Lion King, Alien Breed czy Pinball Fantasies. Wystarczy "odpalić" te gry na Amidze oraz PC i porównać obydwie wersje - zwłaszcza prędkość działania, ale i wygląd znacząco będą odbiegać na korzyść tej pierwszej. Przy tym niskie wymagania sprzętowe, a co za tym idzie - małe koszty (miałem o tym nie wspominać, ale mówi się trudno), również przemawiają za Amigą. Jeśli jeszcze wziąć pod uwagę, że wspomniane tu przykładowe programy są w stanie zadowolić tak dzieci, jak i dorosłych, wystarczy, aby komputer ten postawić na równych prawach obok PC.

Tutaj kolejna moja uwaga. Nie rozumiem, dlaczego amigowcy tak zazdroszczą pecetowcom Doom. Mają przecież swojego Alien Breed, a właściwie cały jego cykl. Strzelanka ta, choć w zupełnie innym stylu niż Doom, również potrafi zachwycić i "wciągnąć" na długie godziny. Nie mówię o tym, że stała się poważną gałęzią tego typu gier, której pecetowcy mogą tylko zazdrościć.

Reasumując, zastanawiacie się zapewne, ku czemu zmierzam? Jak na razie wcale przecież nie wynika, który z komputerów jest lepszy, a który gorszy. W porządku, więc mówię. Otóż moim zdaniem, co wcale nie jest taką nowatorską opinią, żadna z tych maszyn nie odbiega od wymagań gracza - w sumie chodzi o to, by się dobrze zabawić i każdy z tych komputerów stwarza takie możliwości, choć na inny sposób. Mając na względzie przyszłość, bo o nią wszak chodzi, ciekawą przysługą będzie zarówno wejście w rzeczywistość wirtualną na PC, jak też prowadzenie zmagania w klasycznej planszówce na ekranie monitora Amigi. Jedno nie wyklucza drugiego, jak telewizja nie wykluczyła kina. Zgadza się, i to też należy powiedzieć sobie jasno i wyraźnie, że ostatnio PC wygrywa. Większość programów wychodzących dziś na rynek to wersje na PC i tylko PC. Jeśli, nie daj Boże, Commodore nie reaktuje swojej działalności, różnica ta będzie się powiększać, aż w końcu Amiga umrze śmiercią naturalną z braku oprogramowania. Z drugiej strony twórcy gier na PC wciąż podnoszą swoje wymagania sprzętowe i obecnie standardem staje się 486 DX2, a nawet już PC z procesorem Pentium. Koszty takiej zabawy są coraz większe i powoli rysuje się niebezpieczeństwo wyparcia tego komputera przez zwykłe, a raczej niezwykle konsole.

Co wobec tego wybrać? Który sprzęt jest lepszy? No właśnie, zważając na wszystkie "za" i "przeciw", problem wciąż pozostaje otwarty i nie rozstrzygną go nawet najcięższe umysły. Trzeba by być wróżbitą, i to nie byłoby jakim, by móc zajrzeć w przyszłość i odpowiedzieć na rozwiązanie. Dlatego lepiej po prostu włączyć to, co się ma w domu i po prostu zagrać w...

Gracz



RPG - KOMPUTER KONTRA WYOBRAŹNIA

W tym artykule zajmę się dwoma pokrewnymi rodzajami rozrywki, czyli komputerowymi rolkami i "zwykłymi" gram fabularnymi. Zarówno o jednych, jak i o drugich mówi się ostatnio coraz więcej i przy okazji wypunktowuje im się ich wady i zalety. Nie chcę tu pisać, co jest lepsze, a co gorsze, lecz spróbuję obydwie tendencje porównać.

Nie będę dokładnie wyjaśniał, czym jest RPG (dokładniejsze informacje można znaleźć w artykule Piotra Orcholskiego z nr 5-6/93 pt. "Komputerowe RPG"), przypomnę tylko, że sam termin powstał w latach siedemdziesiątych. Wtedy to Garry Giddix opracował na bazie strategicznej gry planszowej "Chainmail" pierwszy na świecie system D&D ("Dungeons and Dragons" czyli "Podziemia i smoki"). Nowa zabawa szybko zdobywała rzesze zwolenników. Do dziś powstają nowe systemy, kluby, pisma i akcesoria przeznaczone do RPG. Szal ten ogarnął także Polskę. Prym wiedz tutaj polskie czasopismo o grach fabularnych i strategicznych: "Magia i Miecz". Istnieje też całkiem wiele rolków na komputerze, z których część jest napisana na podstawie znanych systemów (np. cykl "Forgotten Realms"), zaś cała reszta opiera się na innych nowych światach (np. trzy części "Ishar").

Zanim przejdę do omawiania obydwu rodzajów zabawy, zacznę od tego, że w praktyce termin "komputerowe RPG" ... nie istnieje. Dlaczego? Skrót RPG oznacza "grę w odgrywanie ról", prawda? Polega ona na utożsamieniu się ze światem i istotami zamieszkującymi środowisko bohatera, ale przede wszystkim z "wczuciem

się" w rolę bohatera. W tym momencie powstaje pytanie: jak można utożsamiać się np. z sześcioma bohaterami w "Ishar", grając w pojedynkę? Myślę, że znacznie lepszym określeniem dla tego typu programów byłoby chociażby "gra fantasy". Niestety, skrót RPG przyjął się już powszechnie i chyba nie pozbędziemy się go bardzo długo, jeśli w ogóle.

Przejdźmy jednak do konkretów. Aby nie zostać posądzonym o spisek z "prawdziwymi" graczami RPG, zacznę od komputerowych odpowiedników gier fabularnych.

KOMPUTEROWE RPG

O utożsamieniu się jednocześnie z kilkoma postaciami już mówiłem, więc nie wypada się powtarzać. Istnieje co prawda takie gry, jak Ultima Underworld, gdzie steruje się jednym bohaterem, ale wtedy gra traci na uroku, gdyż trzeba być wszystkim na raz, a to z kolei ogranicza specjalizację i idące za tym korzyści. Większość z komputerowych RPG proponuje graczowi jeden, główny cel. Po drodze wykonuje się szereg innych zadań, które w efekcie prowadzą do zwycięstwa. Gdy grający ponownie uruchomi program, na drodze herosa (herosów) pojawiają się ci sami przeciwnicy i te same przeszkody. Powyższa wada nie występuje w Darklands i Legends of Valour, gdzie po prostu nie ma celu wędrówki. To samo dotyczy rolków dotyczących się w podziemiach, zwanych popularnie dungeonami czyli labiryntówkami. Naturalnie są takie gry, jak Dungeon Hack, które generują za każdym razem inny labirynt czy też edytory światów fantasy, lecz krótko mówiąc to jeszcze nie to, przynajmniej dla mnie.

Poza tym denerwuje mnie groteskowe potraktowanie postaci, gdyż w większości rolków jest to po prostu zbiór cech, które decydują o ewentualnym wyniku podjętego działania. A przecież oprócz cech charakteru, taki bohater ma jakieś ideały, dążenia, uczucia. Na jego postępowanie wpływa też jego rasa, profesja i osobowość. Nie będę wymieniał przykładów, gdyż ilość kombinacji jest zbyt ogromna, właściwie nieograniczona, dość powiedzieć, że w programach komputerowych wszystkie te możliwości z przyczyn technicznych są "obcięte" (nie można obrazić się na towarzysza i pójść gdzie oczy poniosą, bo nie skończy się gry).

Największą wadą odnoszącą się do wszystkich komputerowych RPG jest to, że z natury czysto technicznej nie można wykonać innych czynności, niż te, które są w danej grze dostępne. Jednym rozwiązaniem tego problemu jest Virtual Reality, ale do tego jeszcze nam daleko. I to na razie wszystko w temacie komputerowych RPG. Zalety będą przeciwieństwem tego, co napiszę o wadach gier fabularnych.

GRY FABULARNE

Zacznijmy od najpoważniejszego. Otóż gry fabularne mają tę zasadniczą wadę, że wszystkie bardziej realistyczne systemy (np. polskie "Kryształ czasu" Artura Szynclera) wymagają niemal na każdym kroku przeliczania i kalkulowania mnóstwa cech bohatera, zwłaszcza podczas walki. Pochlania to dość dużo czasu i wprowadza spory galimatias w przebieg przygody. Inny, niewiele mniejszy mankament dotyczy czasu gry.

Średnio jedna partia składa się z kilku sesji, a każda od 4 do 6 godzin, przy czym tak naprawdę "wchodzi się" w grę dopiero w ostatnich 2 godzinach. Czasem po prostu trzeba już iść do domu, a tu dopiero zaczyna się robić ciekawie. Ostatnia wada to element ludzki, a dokładniej mówiąc, konieczność zebrania odpowiedniej grupy ludzi, nie wspominając o znalezieniu dobrego Mistrza Gry, gdyż to on w głównej mierze decyduje o poziomie rozgrywki.

PODSUMOWANIE

Komputerowe rolki w sferze wrażeń wizualnych oferują graczowi różne, często wspaniałe kolorystyczne i treściowo animacje (choć nie aż tak często), zaś gry fabularne wymagają wyobrażenia sobie danej sytuacji. Zarówno jeden, jak i drugi sposób postrzegania gry kryje w sobie wady i zalety. Łatwość wejścia w gotowy, wymyślony przez twórców programu świat zawsze tu będzie stała w opozycji do intensywności przeżywania fantastycznego świata z gry fabularnej.

Właściwie obie formy zabawy różnią się od siebie diametralnie, ale w obydwu chodzi mniej więcej o to samo: eksplorację nieznanego świata. Jednak która RPG jest lepsza? Komputerowa czy zwykła? Decyzję pozostawiam Wam, Drodzy Czytelnicy.

Tomasz Dominiak

PS. Jeśli chcielibyście coś do mojej dyskusji dorzucić, to wszelkie opinie kierujcie na adres redakcji.



UWAGA! MADE IN POLAND!

Z przyjemnością śpieszymy z informować naszych Czytelników, że 23 marca w krakowskim hotelu Forum odbył się wspólny pokaz gier firm Epic MegaGames i xland. Okazją do organizacji tego spotkania był pobyt w Polsce szefa Epic MG, Marka Reina.

Podczas rozpoczęcia się od prezentacji produktów Epic MG wprowadzanych w Polsce przez xland. Pierwszym z nich był doskonale już znany Pinball i jego kontynuacja, jak dotychczas największy hit w historii działalności firmy (w USA sprzedano około 30.000 kopii tego programu). Następnie przedstawiono Jazz Jackrabbit, który w zeszłym roku otrzymał tytuł najlepszej gry arcade na PC w Wielkiej Brytanii. Wkrótce na Polskim rynku pojawi się wersja tego programu na CD-ROM z dodatkowymi animacjami i 9. nowymi epizodami. Zapowiedziana została także druga część gry (nie mylić z Jazz Jackrabbit 2 zawierająca tylko dodatkowe scenariusze), w której oprócz tytułowego bohatera, występować ma także jego brat Spaz.

Najnowszym produktem Epic MG wchodzącym obecnie na polski rynek jest One Must Fall. Ogólnie biorąc, jest to połączenie Street Fighter i Mortal Kombat 2 z domieszką Rise of the Robots. Gra ma dobrą grafikę i zwolennikom tego typu rozrywki na pewno się spo-

dobą. W USA One Must Fall będzie już wkrótce dostępny w sieciach, dzięki czemu możliwe będą pojedynki na odległość i turnieje wielu graczy.

Niewątpliwie najciekawszą częścią spotkania była prezentacja programów będących dopiero w opracowaniu. Znalazły się wśród nich dwa tytuły zasługujące na szczególną uwagę. Pierwszy, Extreme Pinball, to gra, w której jako nowość zastosowano komunikaty podawane w formie animacji oraz bardziej dopracowaną grafikę (na PC będą początkowo 4 stoly, a na CD-ROM od razu 12). Drugi program, jeszcze bez tytułu, robiący kolosalne wrażenie fragmentami terenu i animacjami z gry, pojawi się nie wiadomo kiedy, ale z pewnością będzie stanowić przewrót w historii gier dostępnych na domowym komputerze. Krótka prezentacja okraszona komentarzem Marka Reina dała wszystkim oglądającym przedsmak tego, co będzie działo się w tej grze. Widzieliśmy trójwymiarowy świat pokryty pagórkami i różnymi zabudowaniami. Jak na razie był on zamieszany tylko przez smoki, na których grzbietach będzie można podróżować i bić się, z kim się tylko da, albowiem gra ma być dostępna w systemie sieciowym pozwalającym na jednoczesną grę wielu graczy wewnątrz tych samych realiów. Można też będzie zająć pozycję obserwatora poszukują-

cego mocnych wrażeń. Oczywiście, jak większość projektowanych obecnie gier, będzie ona dostępna na maszynach klasy Pentium.

Oprócz tej jakże urzekającej nowości mogliśmy także podziwiać gry będące w ostatniej fazie przygotowań. W tej grupie znalazły się Tyrian, strzelanina w stylu 1942, a także World of Wonders, gra strategiczno-symulacyjna o niezłej grafice, dziejąca się w na pół baśniowym świecie. Wszystkie te programy pojawią się w Polsce w polskich wersjach językowych, i to równoległe ze swą światową premierą (oczywiście, za pośrednictwem xlandu).

Prawdziwą bombę zachowania na koniec pokazu. Marek Rein, który zresztą cały czas powtarzał, że w Polsce powstają naprawdę ciekawe rzeczy, oddał głos młodym autorom pracują-

cym dla xlandu. Pokazali oni przede wszystkim wspaniałą symulację jazdy samochodem o roboczej nazwie Excessive Speed (screeny z niej zamieszczamy obok). Co prawda, mogliśmy zobaczyć jak na razie tylko animację drogi i tła, ale to, co widzieliśmy, z pewnością potwierdza słowa Reina, wróżącego grze wielki sukces na światowym rynku. Także drugi z pokazanych programów, trójwymiarowa strzelanina o wspaniałej grafice i efektach, będąca właściwie prezentacją opracowanego w Polsce nowego engine'u, potwierdzał wielce pochlebne zdanie Reina o polskich programistach. Rzeczywiście, po takiej prezentacji należy oczekiwać, że już w przyszłym roku hitami na świecie będą gry made in Poland!

Mały Misio



W BIEGU...

Wywiad z Markiem Reinem, szefem firmy Epic MegaGames.

SGK - Jesteś szefem bodajże największej na świecie firmy sprzedającej shareware dla komputerów IBM PC i kompatybilnych. Powiedz, na jakich zasadach działacie?

M.R. - Dystrybucja programów shareware'owych to podstawa naszej rynkowej strategii. Zakładamy, że dając odbiorcy za darmo jakąś część świetnego programu, nakłonimy go do kupienia pełnej wersji. Istotą naszych działań jest podnoszenie coraz wyżej poprzeczki tak, aby wyprodukować i rozprowadzić w systemie shareware tak dobry program, jakiego nikt jeszcze nie widział.

SGK - Na tym poprzestajecie?

M.R. - Nie, zajmujemy się także dystrybucją programów opracowywanych przez inne firmy. W związku z tym zatrudniamy na stałe tylko artystów muzyków i grafików, którzy odpowiadają za należyte wykończenie naszych produktów. Nie mamy więc w swoim składzie całej reszty programistów, tak jak inne firmy.

SGK - Jakie są Twoje prognozy na najbliższe miesiące dotyczące rynku gier komputerowych?

M.R. - Przede wszystkim standardem stanie się CD-ROM. Już teraz, wypuszczając program na rynek, zakładamy, że podstawową wersją jest właśnie wersja CD. Poza tym przyszłością są na pewno możliwości oferowane przez komputery z procesorami klasy Pentium. Takie programy

już powstają, miałeś okazję je obejrzeć. Myślę, że będą one popularne w nowych systemach sieciowych pozwalających na rywalizację wielu oddalonych od siebie graczy.

SGK - Rozumiem, że Twoja obecność w Polsce nie jest przypadkowa...

M.R. - Oczywiście! Polski rynek stał się od pewnego czasu tak samo ważny dla producentów gier, jak rynki zachodnioeuropejskie. Poza tym pojawia się tu wiele nowych i świeżych pomysłów, które połączone z naszym doświadczeniem gwarantują wielki sukces. Mam tu oczywiście na myśli programy typu Excessive Speed, które nie tylko fascynują swoją wspaniałą grafiką i realizmem, ale także, a to bardzo ważne, pozwalają pomyślnie rokować na przyszłość. Oceniam, że długość życia na rynku wspomnianej przeze mnie gry będzie bardzo długa, gdyż dopiero kom-

putery z procesorem Pentium są w stanie wykorzystać jej możliwości. Trzeba Ci przy tym wiedzieć, że 90% komputerów z Pentiumem sprzedawanych obecnie w USA jest kupowane do użytku domowego.

SGK - Czy mógłbyś na zakończenie powiedzieć jeszcze parę słów o polskim rynku?

M.R. - Dzięki zmianom prawnym stał się to już zupełnie normalny rynek, otwarty na ekspansję prawdziwych potentatów. Co prawda, nie można oferować tu programów po cenach równych tym na Zachodzie, ale pod względem wielkości jest to bardzo obiecujące pole do działania.

SGK - Dziękuję za rozmowę.

M.R. - Dziękuję. I pozdrowienia dla Czytelników "Swier Gier Komputerowych".

rozmawiał:
Mały Misio

KONSOLE - MARZENIA CZY PRZYSZŁOŚĆ?



Wielu z nas po raz pierwszy zetknęło się z grami komputerowymi na automatach stojących czy to w nadmorskim kurorcie, czy w budzie-przyczepie na pobliskim rynku. Zabawa polegała wówczas na odbijaniu kwadratowej "piłki", co notabene miało symulować grę w tenisa. Z czasem automaty te stawały się coraz lepsze i wkrótce większość z istniejących gier otrzymała swoją komputerową wersję. Mimo że większość z nas zapomniła już o początkach, to warto zdać sobie sprawę z faktu, że nadal główną siłą napędową tego rynku są właśnie konsole i automaty do gier. W niniejszym artykule chciałbym przybliżyć Wam, drodzy Czytelnicy, właśnie tę dziedzinę gier.

Zacznijmy od największego konsołowego hitu ostatnich miesięcy: **Ridge Racer**. Gracz zasiada tu za kierownicą samochodu wyścigowego z silnikiem rakietowym, pędząc z oszałamiającą prędkością przez komputerowe krajozaby. Niebezpieczeństwo czyha za każdym zakrętem. Na ekranach automatów gra doprowadza dziecięce serca do drżenia. W zeszłym miesiącu **Ridge Racer** trafił na ekrany telewizyjne w Japonii opracowany w wersji CD-ROM przez firmę Namco dla systemu Play Station firmy Sony. Konwersja nie straciła nic na grywalności i samochód nadal efektownie mknie przez płazę czy serpentynowe górskie drogi, a w momencie gdy wyjeżdża z tunelu, na niebie pojawia się lecący odrzutowiec. Czasami wydaje się nawet, że mamy do czynienia z fil-

mem nakręconym z lecącego za samochodem śmigłowca, a nie z grą wideo. Ci, którzy lubią zabawę, mogą też zawrócić o 180 stopni i spróbować jazdy pod prąd. Z głosników odzywa się wtedy głos wołający "Hej, jedziesz w złym kierunku". Youichi Haraguchi, dyrektor generalny firmy Namco twierdzi, że nie było jeszcze takiej gry, jak ta.

Przemysł gier wideo sam w sobie także przypomina wyścig samochodowy. Ostre zakręty, nagłe wzloty i upadki, a stawka jest ogromna. Zyski w wysokości 15 miliardów dolarów każdego roku są większe, niż w przemyśle filmowym. Jest to jednak bardzo ryzykowny rynek. Cztery lata temu panem rynku było Nintendo dzięki takim tytułom, jak **Super Mario Bros**, **Mike Tyson Punchout** czy **Metroid**. Niestety, jego proste 8-bitowe maszyny zostały prześcignięte przez 16-bitowy system Genesis (w Japonii znany pod nazwą Mega Drive) wyprodukowany przez firmę Sega, który dzięki większej mocy obliczeniowej pozwalał na znacznie lepszą grafikę. Dzisiaj to właśnie on jest władcą rynku europejskiego i północnoamerykańskiego, ale ta sytuacja także może ulec zmianie w wyniku wejścia na rynek gier wideo firmy Sony, której doświadczenie w dziedzinie elektroniki użytkowej jest niezaprzeczalne.

Obecnie światowy rynek, po dekadzie ogromnego wzrostu, przeżywa kryzys i w roku 1994 po raz pierwszy globalna sprzedaż spadła. Przykładowo zysk Segi obniżył się o 64% w porównaniu z rokiem poprzednim. Podobne trudności

napotyka firma Nintendo. Jej sprzedaż "poszła w dół" o 25%, a zysk o 41%. Akcje tej firmy, oczywiście, straciły na wartości i spowodowały lekką panikę wśród akcjonariuszy. Nawiasem mówiąc, szef zarządu, Hiroshi Imanishi, w czasie październikowego zjazdu akcjonariuszy nazwał pozbywanie się udziałów w firmie nonsensem, grmiąc: "...dziesięcio- i piętnastolatkiem, którzy kupują nasze gry, wiedzą więcej o Nintendo, niż nasi inwestorzy". Niestety, tego rodzaju apele raczej nie poskutkują. Według tokijskiego oddziału Barring Securities rok bieżący przyniesie firmie Nintendo jeszcze większe straty.

Jak widać, Nintendo i Sega borykają się z wieloma problemami. Jednym z powodów jest także fakt, że światowy rynek jest w zasadzie przepełniony - około 40% amerykańskich i 50% japońskich rodzin posiada gry wideo. Wysoka pozycja jena powoduje niską sprzedaż za granicą i producenci cartridge'ów są w trudnym położeniu. Według Nintendo na rynku znajduje się bardzo dużo złego oprogramowania, które nie sprzedaje się zbyt dobrze. Obydwie firmy liczyły na zwiększoną sprzedaż przedświąteczną w USA, ale dopóki nowa generacja sprzętu nie pojawi się na rynku, żadna z nich nie ma zbyt wiele do zaoferowania. Nintendo kładzie nacisk na promocję **Donkey Kong Country**, swojej najnowszej gry, podczas gdy Sega oferuje "booster" pozwalający na zwiększenie możliwości graficznych swoich produktów.

Bieżący rok będzie świadkiem wielkiej batalii pomię-

dzy producentami sprzętu. Sygnalizowany już przez specjalistów koniec ery 16-bitowych maszyn cartridge'owych będzie jednocześnie początkiem ery 32-bitowych aparatów pracujących w systemie CD. Ten nowy standard pozwoli graczom na grę w jeszcze szybsze i bardziej złożone gry. Pierwszym tego rodzaju urządzeniem był Real Multiplayer będący efektem połączenia technologii amerykańskiej firmy 3DO i doświadczenia rynkowego japońskiej Matsushity, jednak jego wysoka cena nie pozwoliła mu na zdobycie szerszej popularności. Później pojawiły się **Play Station** firmy Sony i **Sega Saturn** firmy Sega, które dotychczas dostępne były w Japonii, a w tym roku wchodzi na rynek amerykański. Jak powiedział Hideki Okamura, szef sprzedaży wartego 450 \$ **Saturna**, "nie sposób porównać maszyn 16- i 32-bitowych, gdyż możliwości tych drugich są dziesięć razy większe". To zresztą nie koniec współzawodnictwa, gdyż Atari wypuścił już na rynek swojego 64-bitowego **Jaguara**, a Nintendo na ten rok zapowiada premierę systemu **Ultra64**.

Podczas gdy producenci gier wideo walczą o swoją pozycję na rynku, coraz większą popularność zdobywają sobie komputery osobiste. Odbiorcy coraz częściej skłaniają się w stronę gier na PC i Macintosh, jak **Myst** czy **The 7th Quest**, które zaskakują swoją grafiką i dźwiękiem. Ostatecznie liczby zdają się wskazywać, że przyszłość należy do gier na żądanie, w których gracze mają dostęp do





KONSOLE - MARZENIA CZY PRZYSZŁOŚĆ?

najnowsze oprogramowanie poprzez kablówką sieć telewizyjną lub telefoniczną. Steve Askenazi z Alex Brown & Sons twierdzi, że nadchodzi okres bardzo gorącej walki, która w naturalny sposób ureguje rynek, eliminując jedne firmy i umacniając pozycję innych. Teruisha Tokunaka, prezydent Sony Computer Entertainment, okazuje niewielkie zainteresowanie dużym ekranem. Podkreśla, że **Play Station** jest tylko i wyłącznie produktem przeznaczonym do gier. Nie chce co prawda zdradzić jak duże pieniądze są zainwestowane w opracowanie urządzenia, ale twierdzi, że jest ono głównym produktem firmy, a kampania reklamująca je będzie jedną z największych w historii firmy. Nie poświęcając zbyt wiele czasu na wychwalanie nowych możliwości oferowanych przez maszynę skupia się na dostrzeganych możliwościach rynkowych: "Ludzie oczekują czegoś nowego, czegoś innego od wszystkiego, co dotychczas widzieli, a doświadczenie Sony pozwoli rozszerzyć rynek na starszych chłopców i kobiety. Nintendo i Sega mają bardzo różne filozofie. Podczas gdy Sega stara się dogonić technologię CD-ROM i możliwości multimedialne, Nintendo postawiło na konserwatyzm i stara się ciągnąć profity ze sprzedaży kosztownych cartridge'ów (koszt produkcji jednostkowego cartridge'a jest o wiele większy od kosztu CD, który może być produkowany masowo za cenę niższą niż jeden dolar). Nintendo przyznaje, że popełniło pewne błędy, nie reagując zbyt szybko na wprowadze-

nie przez Segę technologii 32-bitowej. Wobec tego postanowiono tę technologię zignorować i postawić na pracujący w systemie cartridge **Ultra64**."

"Nintendo zakłada, że jest w stanie utrzymać cartridge nowej generacji. Problem polega na tym, czy będzie to 80%, czy 20% rynku" - twierdzi wiceprezydent Electronic Arts, znaczącego producenta oprogramowania.

Prognozy Warburg Securities są raczej pesymistyczne, prorokując, że udział firmy w ogólnej sprzedaży spadnie w ciągu trzech lat z 75% do 25%.

Przedstawiciele zarówno Sony, jak i Sega twierdzą, że oprogramowanie do ich nowych maszyn będzie o wiele tańsze niż cartridge. W Japonii średnia cena takiej gry to około 100 \$. Ceny CD będą oscylowały wokół 70 \$. Według Sony obniżenie kosztów produkcji jest nieodzowne dla zwiększenia atrakcyjności oprogramowania. Nie chcąc ryzykować milionów na produkcję niesprawdzonych pomysłów, projektanci gier na cartridge poprzestają na pewnych inwestycjach typu kick-boxing czy wyścigi samochodowe. "Stawiamy na CD-ROM, cartridge ogranicza kreatywność i powiększa koszty" - mówi Gordon.

Wspomniany już Hiroshi Imanishi z Nintendo wydaje się być niewzruszonym wobec krytyki. Spogląda na sytuację z dystansem mówiąc, że "rynek gier wideo jest bardzo złożony i niewielu go rozumie". Jednocześnie krytykuje on naruszanie przez Segę i Sony podstawowej zasady biz-

nesu, czyli ignorowanie wartości oprogramowania. "Są ignorantami i nie zdają sobie sprawy z tego, co robią" - mówi. - "Tym, co się liczy, jest jakość, a nie ilość".

Gry wideo są tym rodzajem biznesu, w którym trzeba na jednym dużo stracić, żeby odpowiednio później zarobić na czymś innym. Podobnie jak się to ma w innych gałęziach przemysłu komputerowego, firmy Sega, Nintendo i Sony wyprzedają tanio swój sprzęt, aby stworzyć bazę odbiorców. Dzięki temu opływają w profity, sprzedając oprogramowanie, które w większości sami produkują - sprzedaż tegoż oprogramowania stanowi łącznie część dochodów zarówno Segi, jak i Nintendo (w przypadku tego ostatniego jest to 80%).

Nawiasem mówiąc, inne firmy software'owe unikają wypuszczania programów dla nowego sprzętu, zanim nie sprzeda się około miliona jego sztuk. Jednocześnie aby sprzedać ten milion, producent maszyny musi posiadać przynajmniej jeden hit. "Trzeba mieć absolutnego zwycięzcę" - mówi Osha - "a najlepszą metodą, aby go mieć, jest zaadaptować jakiś hit z automatów. Tego dokonało Sony ze swoim **Ridge Racer**".

Wyzwaniem dla Sony i Sega jest fakt, że chociaż wszyscy oczekują bardziej wyrafinowanych gier, nikt nie chce za nie więcej płacić. Kunuso Lee, analityk z Dataquest Japan twierdzi, że planowana cena nowych aparatów 32-bitowych na rynku amerykańskim, wynosząca około 300 \$, może być "odrobinę za wysoka" i optymalnie powinna wy-

nosić 250 \$. Niemniej jednak wróży obydwu firmom sukces, szczególnie w USA. "Maszyna Sony jest lepsza od Segi, ale Sega będzie się lepiej sprzedawać, bo ma lepsze oprogramowanie". W USA Lee przewiduje zwycięstwo Segi w bitwie maszyn nowej generacji przed Sony i Nintendo. Natomiast Osha z Barring przewiduje, że Sony wstrząśnie rynkiem, kiedy ceny jego sprzętu spadną. Prezydent Segi nazwał ostatnio Sony o wiele groźniejszym rywalem, niż Nintendo, twierdząc jednocześnie, że nie uważa już Nintendo za poważnego rywala.

Chociaż odrobinę stłamszone, Nintendo nadal jednak trzyma się nieźle. Firma kontroluje 90% rynku japońskiego, gdzie producenci oprogramowania i dystrybutorzy są nadzwyczaj lojalni. Kiedy gra osiąga szczyt, osiąga go też firma. Na przykład od 1987 roku firma Square Co. sprzedała 10 milionów kopii **Final Fantasy**, serii RPG dostępnej tylko na Super Nintendo. Na każdej sprzedanej kopii **Final Fantasy VI** wartę 130 \$ Nintendo zarabia około 40 \$. Niestety, taka hegemonia nie może trwać długo. Nintendo straciło swoje układy z producentami oprogramowania i analitycy prognozują powolny spadek tych dochodów.

Wiele rozmów w branży dotyczy ostatnio możliwości zamiany maszyn do gier w dwukierunkowe terminale: ulepszone wersje urządzeń kablowych, które stoją dziś na naszych telewizorach. Pozwalałyby one użytkownikom na wynajmowanie gier z centralnego źródła połączanego z ich domami za pomocą kabla świat-





KONSOLE - MARZENIA CZY PRZYSZŁOŚĆ?

lowodowego. Nintendo stworzyło taką pierwszą sieć w Japonii kilka lat temu, umożliwiając obstawianie koni poprzez maszyny Nintendo i ta technologia może być z łatwością zaadaptowana do gier na żądanie. Według przedstawiciela Nintendo obecnie około 200.000 osób jest użytkownikiem tej sieci.

Jeśli chodzi o Segę, to stawia ona na multimedialność. Firma testuje obecnie w USA swój **Sega Channel** w 12-kanalowym systemie telewizji kablowej. Użytkownicy sieci otrzymują dodatkowe urządzenie pozwalające im zagrać w wiele starszych gier, a także w pierwsze poziomy kilku najnowszych tytułów. System jest przede wszystkim narzędziem marketingu, gdyż pozwala na testowanie nowych programów. "Jeśli wypróbujesz grę i spodoba ci się ona, to będziesz musiał pójść do sklepu i ją sobie kupić" - mówi Tom Kanslike, szef Segi w USA. W Japonii znalazło się tylko 300 chętnych do podłączenia do sieci, ale w Ameryce kanał cieszy się coraz większą popularnością i według prognoz, ponad 3% użytkowników wszystkich sieci jest skłonnych płacić około

15 \$ miesięcznie, aby sobie pograć. "Dużo ludzi lubi gry, ale nie na tyle, aby kupować sobie całe urządzenie i programy. Ci "właśnie" ludzie grają przez ten kanał". Warto tu wspomnieć, że przedstawiciele Nintendo odnoszą się do całej sprawy sceptycznie.

Sega twierdzi ponadto, że kanał przyciąga zupełnie nową grupę użytkowników - kobiety. Jedna czwarta graczy to kobiety i, jak twierdzi Kanslike, "kanał stwarza im możliwość pogrania, gdy są wolne od zajęć domowych. Być może jest tak, że kiedy dzieci są w szkole, mama gra sobie w grę wideo".

Jeżeli przeciętna mama i jej dzieci będą w przyszłości grali, niektórzy twierdzą, że będą to robili na ekranach komputerów osobistych i przenośnych, a nie na Segu lub Nintendo. Sprzedaż PC w USA rośnie w ogromnym tempie. Tylko w tym roku będzie sprzedanych około 3 milionów egzemplarzy CD-ROM na PC. Compaq rozważa ostatnio możliwość wejścia na rynek domowej elektroniki. Według Wall Street Journal firma projektuje urządzenia oparte na komputerach, które będą w stanie zastąpić urzą-

dzenia do gier, urządzenia grające i telewizory. NEC rozmyśla o produkcji swojej nowej 32-bitowej konsoli kompatybilnej z jej najpopularniejszym PC. Sega, zauważwszy nowe możliwości, podjęła również wyzwanie i planuje wypuszczenie 10-12 tytułów na CD-ROM. Nie zdradzono jeszcze, z którym producentem PC ma zamiar firma współpracować, ale jak podkreślają przedstawiciele, nie jest to równoznaczne z opuszczeniem dotychczasowej sfery działań, a tylko próba osiągnięcia profitów z rosnącego rynku PC. Także Sony prowadzi rozmowy z przedstawicielami producentów PC, podczas gdy Nintendo twierdzi, że nie zamierza na razie zajmować się oprogramowaniem komputerowym.

Niektórzy twierdzą, że PC są niezbyt idealne dla gier, ponieważ ich 14-calowy ekran jest za mały w porównaniu z 20-calowym ekranem telewizora. "Dla tak zwanej informacji i rozrywki ich ekran jest odpowiedni, ale nie dla szybkich i wymagających refleksu gier. Rynek CD-ROM jest wciąż bardzo mały i jest on raczej nastawiony na star-

szych facetów wolnych w każdy sobotni wieczór" - mówi Steve Askenazi. Zabawne jest tylko to, że jak twierdzą eksperci, tak obecnie wychwalany przez wszystkich CD już niedługo stanie się kompletnie bezużyteczny. "Najdalej za pięć lat pojawi się nowa generacja urządzeń, które zastąpią CD-ROM" - mówi Tom Zito z Digital Pictures, producenta oprogramowania CD z Kalifornii. "Powstanie skomplikowana sieć w miejsce elektronicznej dystrybucji. Gdy masz do czynienia z informacją cyfrową, nonsensem jest produkować nośniki - wszystko możesz po prostu przesłać kablem miedzianym".

Z drugiej strony, taka prognoza czasowa wydaje się zbyt optymistyczna. Być może upłynie jeszcze wiele lat, zanim takie urządzenia staną się dostępne za sensowną cenę. Jednak główna uwaga jest słuszna: technika nie czeka na nikogo. Na razie konsole wydają się najsensowniejszą propozycją dla graczy. Dlatego to dopiero początek walki o rynek gier wideo.

Mały Misio

PC & AMIGA

shareware - nowości

Gry, Użytki, Dema, FontyPL,
Obrazki, Moduły, Płyty CD-ROM!
CZYSZTE DYSKIETKI

Atrakcyjne ceny! Realizacja w 24 godziny!

Pełna oferta po nadesłaniu koperty ze znaczkiem i dysku
lub 2,50 zł (25 tys. zł) w znaczkach!

Podaj typ komputera!!!

Andrzej Hofman

P.O. Box 8

43-303 BIELSKO-BIAŁA 3

REPLAY

REPLAY

PROGRAMY SHAREWARE I PUBLIC DOMAIN

Wszystkie dyski FRED FISHA (1-1000), 17 BIT COLLECTION (2800 dysków), ASSASINE GAMES (100 dysków gier), AMIGAN, NEW ZELAND, Tbag.

W naszej ofercie również wiele ciekawych gier (dużo nowości), programy użytkowe dla każdej Amigi, fonty, clip-arty, moduły muzyczne, sample, grafiki, animacje, dema, programy w Amosie (kody źródłowe i przykłady).

CO MIESIĄC WIELE NOWOŚCI.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym (zapłata przy odbiorze).

Tylko 2,50 zł (25.000 starych zł) za jeden dysk + koszty wysyłki i pobrania. Katalog z naszą pełną ofertą można otrzymać po przesłaniu 1,80 zł (18.000 starych zł).

REPLAY

SKR. POCZT. 79, 30-024 KRAKÓW 65
TEL. (012) 23-44-17

Dla wszystkich czytelników ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

NAGRYWAMY ZA DARMO! CO? DYSK NIESPODZIANKĘ!

UWAGA ! ABY OTRZYMAĆ DYSK NIESPODZIANKĘ WYSTARCZY PRZYSŁAĆ INFORMACJE JAKI SPRZĘT POSIADASZ, NOWY DOBRY DYSK ORAZ KOPERTĘ ZE ZNACZKIEM ZA 50 GROSZY (5 TYS ZŁ) NA ADRES:

PROLine

P.O.BOX 36, 05400 OTWOCK
NO I NA CO JESZCZE CZEKASZ ?



S.O.S.

ŚWIAT
KOMPUTEROWYCH

FIFA INTERNATIONAL SOCCER POWERDRIVE

1. Czy gra "Fifa International Soccer" jest na pewno na Amigę, jeżeli tak to na ilu dyskach?

2. Na jaką Amigę jest gra "Power Drive"?

**Darek
Kalisz**

Ad. 1. "Fifa International Soccer" jest na pewno na każdą Amigę i zajmuje trzy dyskiety.

Ad. 2. "Power Drive" jest także na każdą Amigę i zajmuje dwie dyskiety.

Dune

Jak odkrywa się sicze w "Dune". W opisie gry jest napisane, że można je odkryć przelatując ornithoperem z miasta do miasta. To jest niemożliwe, gdyż mam na początku gry trzy sicze.

**Darek
Katowice**

Nie ma to żadnego znaczenia, że na początku gry masz tylko trzy sicze. Ornithoperem faktycznie można odkrywać nowe wioski. Wcześniej jednak musisz wiedzieć w jakim kierunku one się znajdują. Powstaje więc pytanie, jak się tego dowiedzieć. Trzeba troszeczkę się orientować w języku angielskim, a zwłaszcza w nazwach kierunków geograficznych. W rozmowach prowadzonych z liderami Fremenów możesz dowiedzieć się o nieodkrytych dotąd miejscach zamieszkania pozostałych Fremenów. Także dwie kobiety, które spotkasz podczas swojej wędrówki dadzą Ci cenne wskazówki.

TRAPS'N'TREASURES

W numerze 3'95 zamieściłem list Pawła Prokopa z Przemysła z prośbą o pomoc do gry "Traps'n'Treasures". Pytanie dotyczyło problemu odnalezienia pozostałych piratów oraz znalezionego fragmentu mapy. Oto odpowiedź nadesłana przez Grzegorza Maculewicza z Łomży, za którą w imieniu Pawła dziękuję.

Nie można odnaleźć pozostałych piratów, bo ich tam nie ma. Są rozmieszczeni w drugiej części pierwszego etapu. Jeden z uratowanych ludzi mówi o ukrytej dalej drodze. Nie opodal leży na dnie laguny klucz (na pochylonej zbroczu). Mimo iż trochę błyszczy się, jest słabo widoczny. Po uaktywnieniu spacji, otworzy się zakratowane przejście na prawej krawędzi dostępnego obszaru. Nota bene, przeszkoda ta jest raczej błąd w porównaniu z innymi, czekającymi na dalszych poziomach. Może trudności wynikały z niezrozumienia wypowiedzi uratowanego marynarza? Co do kawałka mapy - na każdym poziomie ukrytych jest sześć takich fragmentów. Jeśli uda Ci się zebrać je wszystkie to przenosisz się do bonusowego etapu, gdzie można zdobyć mnóstwo forsy i kilka żyć

ekstra. Pojedynczo kawałki mapy są bezużyteczne (oprócz punktowej premii na końcu poziomu). Grzegorz ma jeszcze pytanie do czytelników SOSu. Dotyczy ono "Jet Strike", a ściślej biorąc misji w Północnej Afryce, polegającej na wylądowaniu na lotnisku i zabranu na pokład szpiega. Chodzi o to, że to lotnisko zachowuje się tak, jakby go nie było. Rozwalałam się przy lądowaniu, nawet jeśli prowadzę śmigłowiec. Ratunku!

CIVILIZATION

Mam problem z grą Civilization. Przy włączonych animacjach pokazywana jest budowa wszystkich obiektów w mieście, lecz u mnie wiadać tylko kilka pierwszych budowli. Przy następnych słychać jedynie odgłos budowy. Jaki jest tego powód? Mój komputer to Amiga 500 z 1 MB pamięci. Poza tym na mapce zasięgu miasta na niektórych polach pojawiają się czerwone ramki i miejsce tych nie można zagospodarować. Co to oznacza i jak się tego pozbyć?

**Krzysztof Werner
Wałbrzych**

Jeśli chodzi o pierwsze pytanie, to niestety masz za mało pamięci na pokazanie budowy wszystkich obiektów. Rozwiązaniem tego problemu byłoby kupno dodatkowej pamięci RAM. Odpowiedź na drugie pytanie jest bardzo prosta. Jeżeli zbudujesz dwa miasta za blisko siebie, to ich pola gospodarcze nakładają się. W pierwszym z tych miast możesz wykorzystać wszystkie pola, natomiast w drugim tylko wolne, nie należące do poprzedniego. Rada jest prosta: nie buduj miast zbyt blisko siebie.

KAJKO I KOKOSZ

Mam problem z grą "Kajko i Kokosz":

1. Nie wiem co zrobić u czarownicy Jagi. Na palikach przy palenisku kładę kij od miotyły i zawieszam na nim kociołek. Co mam zrobić dalej?

2. Co mam zrobić z niedźwiedziem po przepłynięciu jeziora w "Krainie Borostworów"? Daję mu miód i Kokosz mówi: "Miód powinien rozbudzić apetyt tej bestii". Co zrobić dalej?

**Artur Nowak
Kłodzko**

1. Twoje pytanie nie jest właściwie do końca sprecyzowane, bowiem w swojej chatce możesz korzystać z miotyły, natomiast w chatce ciotki Jagi nie masz takiej możliwości. Dlatego też po szczegółach wymienionych w Twoim liście (miotła, kociołek) wywnioskowałem, że chodzi o początek gry, czyli o domek Kajka i Kokosza. Znajdując się w chatce weź nóż ze stołu i wyrwij topór wbity w belkę. Polam miotłę a gąsienica wólow w ogień. Korzystając z kija od miotyły zdejmij złotą obręcz z głowy tura wiszącej nad konikiem. Przy okazji strąć także lewy róg zwierza. Teraz możesz dalej próbować swych sił poza chatką, do której musisz wrócić później.

2. Niedźwiedzia można się pozbyć częstując go miodem z domieszką korzenia snu (powinieneś go otrzymać od pierwszego napotkanego Borostwora - Wawaja).

KAJKO I KOKOSZ

Po zrobieniu rękawicy siły nie wiem co dalej robić.

**Adam Wyrzykowski
Warszawa**

Gdybym miał odpowiedzieć szczegółowo na to pytanie, to musiałbym opisać prawie całą grę. Dlatego też ułatwię Ci tylko opuszczenie tego pierwszego etapu. Próbujesz wyjść z grodu. Niestety brama jest zamknięta. Musisz trzykrotnie Kokoszem zagrać na rogu, a strażnik, który powinien pilnować wyjścia obudzi się. Kajko da mu miód i obaj będą mogli przejść przez bramę. Następny etap to las. Powodzenia.

KAJKO I KOKOSZ

Ostatnio grałem w grę opisaną w Waszej gazecie, czyli "Kajko i Kokosz". Doszedłem do miejsca, w którym jest zamknięta karczma z powodu braku piwa. Karczmarz chce mieć spokój i - jak twierdzi - czeka na kogoś. Nie wiem co dalej robić. Proszę o poradę.

**Lukasz Kamiński
Katowice**

Karczmarz szybko zmieni zdanie, gdy podarujesz mu złotą obręcz zabraną z chatki na początku gry. Wtedy to przetransportuje naszych bohaterów do krainy Borostworów.

KAJKO I KOKOSZ

Nie wiem jak pozbyć się Bugiego, który pilnuje przejścia do następnej planszy. Mam też problem z rozpaleniem ogniska w krainie Borostworów i udzieleniem pomocy Fajfiemu i szczerbatemu Zgrzyzowi.

**Michał Ziętara
Poznań**

Pomocnym w rozwiązaniu Twojego pierwszego problemu będzie Dźgol, który podsuwa Bugiemu pod nos płonący korzeń snu, po którym psotnik zaraz usnął. Kajko teraz rzuci na niego nasionko płaczowaju i podlewa je. Roślina w mgnieniu oka rośnie i więzi Bugiego. Kokosz zabiera mu piórko z głowy. Jeśli chodzi o pozostałe pytania, to pomoc Zgrzyzowi można dając mu żywą wodę, a otrzymując w zamian gwizdek-grzydek. Natomiast Fajfiemu w rozpaleniu ogniska można pomóc w następujący sposób: Kokosz wieśna na gąsienicy gniazdo os, a latające owady natychmiast się do niego wprowadzą. Teraz bez problemu można strącić z drzewa hubę (za pomocą polana zabranego z paleniska) i wyciągnąć miód z dziupli. Polączenie huby, krzesiwa i polana da nam ogień, którym rozwiążemy problem Fajfięgo. W nagrodę otrzymamy od niego nasiono płaczowaju.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

1. W jaki sposób można ustawić opcję Player Manager w grze "Sensible World Of Soccer" (jaki kolor wybrać?).

2. W jaki sposób można zgrać stan gry? Odnosnie drugiego pytania próbowałem wszystkiego: formatować, wciskać wszystkie opcje, czy klawisze.

**Marcin Szewczyk
Warszawa**

1. Przy wyborze drużyny wcisnąć fire w joysticku: jeden raz - komputer dwa razy - gracz trzy razy - manager.

2. Tutaj zaskoczyłeś mnie. Podobnych listów, z tym właśnie pytaniem otrzymałem kilka. Osobiście nie miałem żadnych problemów z zapisywaniem stanu gry. Sformatowałem dysk i najnormalniej w świecie wybrałem opcję zapisu w grze. W samym programie istnieje opcja Save Disk Filing. Po wejściu do niej wybierasz Format Save Disk. Następnie komputer prosi Cię o włożenie dysku i po spełnieniu prośby zaczyna się formatowanie. Nic innego nie mogę niestety Ci poradzić.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Nie mogę znaleźć opcji Transfers w tej grze. Dzięki niej można kupować zawodników z różnych zagranicznych drużyn. Nie bardzo też wiem, gdzie znajduje się opcja "Club Bussiness", która służy do przeglądu pozycji finansowej klubu. Uprzejmie proszę o dokładniejsze dane, gdzie się znajdują te opcje.

**Paweł Dutkiewicz
Wrocław**

Opcja Transfers jest dobrze widoczna, więc nie wiem dlaczego masz z tym problem - znajduje się ona w dolnym lewym rogu ekranu (najwyższa z tych opcji). Club Bussiness jest także po lewej stronie w samym dolnym rogu.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Jak prowadzić rozmowy z innymi klubami i podbijać cenę piłkarzy. Gdy inny klub chce kupić, mruć opcja Transfer. Gram jako manager. Dlaczego gdy gram jako manager Legii Warszawa to mam tylko ponad milion funtów kasy a jak Juventusem to ponad pięć milionów. Jak płacić więcej gdy chcę kupić zawodnika z innego klubu?

**Paweł Szczepaniak
Działdowo**

Jeżeli najedziesz na migającą opcję Transfer to zobaczysz następującą informację wraz z opcjami: Dear Mr. ...

We here at Wisla Kraków wish to buy Nick Forester from Zawisza B. in exchange for 120.000.



Co w wolnym tłumaczeniu oznacza, że klub Wisła Kraków chce kupić od nas (w tym przypadku od Zawszy B.) zawodnika Nicka Forestera za 120.000. Mamy teraz do wyboru pięć opcji:

Accept Offer - zaakceptowanie oferty.

Reject Offer - odrzucenie oferty.

Ask For more - wymuszenie podniesienia ceny (istnieje możliwość, że klub odrzuci to rozwiązanie, co wiąże się z jednoczesnym wycofaniem swojej oferty).

Consider - rozważenie oferty (ponowne obejrzenie propozycji klubu).

View Squad - obejrzenie aktualnego składu Twojej drużyny.

Zastanawiasz się dlaczego w jednym klubie jest więcej pieniędzy, a w drugim mniej. To tak jak w życiu. Zwłaszcza polskie kluby są uboższe, co nie jest przecież żadną nowością. Dlatego też zachodni, renomowany klub musi mieć więcej pieniędzy od jakiegoś nieznanego polskiego klubu. Zwiększać cenę za zawodnika, którego chcesz kupić możesz przesuwając kursor (ramkę) na cenę i odpowiednio wybierając plus lub minus.

MORTAL KOMBAT II

Czy mógłbyś podać ciosy Fatality oraz Friendship dla poszczególnych zawodników w grze "Mortal Kombat II"?

**Mateusz Pokuć
Bogatynia**

Ciosy na Amigę były szczegółowo opisywane na łamach naszej gazety, myślę więc, że przydadzą się także na PC, gdzie musimy posługiwać się klawiaturą.

Na początek legenda. Zapis: "D, D, D, HK" oznacza, że musisz trzy razy nacisnąć klawisz [D], a następnie jednocześnie [H] i [K], natomiast zapis: "(HK, D, D), G" należy wykonać tak: przytrzymać [HK], wcisnąć [D], [D], puścić [HK] i uderzyć [G]. Jeśli wystąpi zapis "LK + HK" to plus oznacza tutaj, że kombinacje muszą być wcisnięte bardzo szybko po sobie, niemalże w jednej chwili. Nie jest to łatwe, więc na pewno będziecie mieli z tym trochę problemów.

FRIENDSHIP:

JOHNNY CAGE - D, D, D, HK
SCORPION - L, L, D, HK
JACKSON BRIGGS - (BLOK, D, D, G, G), LK
KITANA - (BLOK, D, D, D, G, LK)
BARAKA - (BLOK, G, G, P, P), HK
MILEENA - (BLOK, D, D, D, G, HK)
LIU KANG - P, L, L, L, LK
SHANG TSUNG - (BLOK, L, L, L, D, L, HK)
KUNG LAO - L, L, L, D, HK
REPTILE - L, L, D, LK
SUB-ZERO - L, L, D, LK + HK
RAYDEN - D, L, P, HK

FATALITY:

JOHNNY CAGE
- D, D, P, P, LP
- P, P, P, D + G
- (D + LP + BLOK + LK) działa tylko, gdy ekran się ściemnia.

SCORPION

- (BLOK, G, G), HP
- (HP, P, D, P, P, P) puścić
- (BLOK, D, D, G, G), HP
JACKSON BRIGGS
- (LP, P, P, P), puścić (z bliska)
- BLOK, BLOK, BLOK, BLOK, LP
KITANA
- (LK, P, P, D, P)
- BLOK, BLOK, BLOK, HK
BARAKA
- (BLOK, L, L, L), HP
- L, P, D, P, LP (z bliska)
MILEENA
- P, L, P, LP
- (HK 3 sek.), puścić (z bliska)
LIU KANG
- D, P, L, L, HK (z bliska)
- (BLOK, P, G, L)
SHANG TSUNG
- (BLOK, G, D, G), LK
- (BLOK + HK 3 sek.)
- 30 sek. LP cały czas walcząc
KUNG LAO
- (BLOK, P, P, P), LK
- (LP, L, L, L, P), puścić (z daleka)
REPTILE
- L, L, L, D, LP
- P, P, D, HK (z bliska, będąc niedziałnym)
SUB-ZERO
- na początek P, P, D, HK (z bliska)
a następnie P, D, P, P, HP (z bliska)
- (LP, L, L, D, P) puścić
RAYDEN
- (LK 6 sek.) puścić, następnie na przemian z bliska BLOK i LK
- (HP 12 sek.), puścić, HP

UNIVERSE

Chciałbym napisać co nieco na temat umieszczonego w numerze 1'95 "Świata Gier Komputerowych" rozwiązania gry "Universe". Uwaga ta nie dotyczy właściwie działu "S.O.S." lecz Frodo Bagginsa. W rozwiązaniu podane jest, że w świecie Wheelworld z ładowiska, a potem z autostrady należy udać się do baru, upić dostojnika i po wyjściu pomóc napednietemu na autostradzie starcowi, zjechać windą i wskoczyć w wagonik kolejki. Jednak po wyjściu z baru nie trafiłem na scenę napadu na starca - zdrowiciela. Co ciekawe, taki sam sposób postępowania w opisywanej sytuacji podał czasopismo "Gry Komputerowe". W związku z tym nabrałem podejrzania, że mam jakiś błąd programowy na moich dyskiecie. Ale po wielu próbach znalazłem prawidłowy sposób postępowania. Oto on: z autostrady należy najpierw zjechać windą (która w połowie drogi się psuje), zejść po kablu na dół, porozmawiać z trapezem, zamienić u niego butelkę z płynem znaną przy wejściu na autostradę na jego kartę I.D. Następnie wspiąć się ponownie na windę, z windy za pomocą droida wydostać się na autostradę i dopiero wtedy udać się do baru, a dalej zgodnie z opisem.

**Mirek Łatkowski
Łódź**

Bardzo dziękuję za sprostowanie. Otrzymałem kilka listów z problemem ukończenia tego poziomu. Dlatego też zamieściłem fragment Twojego listu. Na pewno dzięki te-

mu pomogę gronu bezradnych graczy.

CURSE OF ENCHANTIA KAJKO I KOKOSZ MORTAL KOMBAT 2

1. W numerze 3'95 ŚGK Dariusz Michalik prosi o podanie co zrobić z czterema przyciskami w etapie czwartym Curse of Enchantia. Otóż należy nacisnąć przyciski w następującej kolejności 1, 2, 4. Następnie wziąć linę a gościa załatwić rękawiczkami. Przed spadającymi kamieniami chować się do wnęk skalnych. W drugiej wnęce znajdziesz kapelusz. Przy wiszącej skale ubierz kapelusz a zdobędziesz kamień, którym trzeba rzucić w tę skalę. Przy następnej przepaści rzucić linę i doskoczyć do niej. Obejrzyj napis na skale. Dalej uważaj na spadający głaz. Gdy dojdiesz do końca drogi powiedz "Open Sesame". Otworzy się nowe wejście. Wejść tam i przywitaj się z ptakiem, który odesła Cię znowu do miasta. Dalej sobie poradzisz.

2. Gdy przechodzę Bugiego staje na małym przylądku. W opisie, z którego korzystałem wynikało, że Kokosz musi rękawicą siły ułamać gałąź, a Kajko gwizdkiem wezwać Gryza. Gdy próbuję to zrobić Kokosz mówi, że rękawica już straciła swą moc i gąteży nie urywa. Natomiast próba zagwizdania kończy się tym, że Kokosz mówi: "Jeszcze nie gwizdaj", a Kajko: "Hm. No dobrze". Co robić? Mam oryginalną wersję.

3. Słyszałem, że oprócz Fatali-

ty, Babality i Friendship można zrobić jeszcze Animality (zamiana w zwierza) i Nudality. Czy to prawda?

Czytelnik z Chrzanowa

(dane do wiadomości redakcji).

Po pierwsze dziękuję za odpowiedź do Curse of Enchantia. Na twoje drugie pytanie niestety nie znam innej odpowiedzi. Także uważam, że złamać gałąź można tylko przy użyciu rękawicy siły. Może coś złe zrobiłeś po drodze. Spróbuj zagrać ponownie. Jeśli ktoś z czytelników zna inne wyjście na pewno Ci pomoże. Co do trzeciego pytania, to ktoś musiał zrobić Ci niezły kawał. Niestety nie ma żadnego animality, ani tym bardziej nudality. Jest za to wiele innych ciekawych bronii, o których pisałem wyżej.

THE LION KING

Czy gra The Lion King będzie chodziła na moją A500 z 1MB?

**Paweł Olbiński
Jarocin**

Wydrukowałem tylko jedno pytanie z Twojego listu, ponieważ na dwa pozostałe znajdziesz odpowiedź pośród dzisiejszych S.O.S.'ów. Niestety odpowiedź nie jest pomyślna. Jak na razie gra ta wymaga układów AGA. Nie chcę przekreślać Twoich nadziei, ale myślę, że nie będzie wersji na Amigę 500. Chociaż różnie to bywa. Nawet wersje planowane na Amigę 1200 nie za-

wsze dochodzą do skutku. Tak było przecież z grą "Rally", która zapowiadana była ponad rok temu, a ukazała się niedawno. Dobrym przykładem jest także "Colonization", której nie ma do dzisiaj. Zapowiadała była już od dawna, a w tej chwili wiadomo, czy w ogóle będzie.

SKRZYŃKA KONTAKTOWA

Ponieważ nie jestem wszechwiedzący i nie znam odpowiedzi na wszystkie Wasze pytania, więc proszę o pomoc tych, którzy wiedzą co i jak. Jeśli ktoś z Was zna odpowiedź - niech się z nami podzieli. Dzisiaj wybrałem pytanie Mirosława Łatkowskiego z Łodzi, który już pojawił się na tych łamach pomagając w grze Universe.

QUEST FOR GLORY IV

Proszę o odpowiedź do gry "Quest For Glory IV". Bohater gry wędruje po tajemniczej krainie Mordavii nie wiedząc jak się w niej znalazł. Po kilkunastu dniach wędrówki, rozmowach i zebraniu wszystkich (chyba) co się dało, nie wiem co robić dalej. W trakcie gry dowiedziałem się, że w dalszych poczynaniach pomoże Damovoi (duszek opiekunicy gospody w mieście), pod warunkiem, że pomoże się innemu Damovoi przebywającemu w klasztorze (Monastyr). Duszek klasztoru znajduje się w stanie całkowitego wysuszenia. Niestety próba polania go wodą nie daje rezultatu. Pojawia się informacja o potrzebie użycia cieczy bardziej intensywnej. Jednak nigdzie w całej krainie Mordavii niczego oprócz wody nie mogę znaleźć. Jaka to ma być ciecz, gdzie ją znaleźć? Ponadto pomocnych w dalszej grze informacji mogłaby prawdopodobnie udzielić Baba Jaga, ale dopiero jeśli upieczesz się dla niej ciasto Elderberry Pie. Skład ciasta: mielone kości (mam), błotny mul (mam), owoce Elderberry (nie mam). Owe owoce, czy też raczej jagody czarnego bzu, można ewentualnie zdobyć jeśli odpowie się na zagadkę stworzą leśnego Leshy, który rozkazuje znaleźć jakąś Faerie Queen i dowiedzieć się czego ona szuka. Nigdzie w całej Mordavii nie spotkałem takiej osoby, ani nikt napotkany o niej nie wspomina. Jak rozwiązać tę zagadkę? Napomknę jeszcze, że wędruję jako czarnoksiężnik.

**Mirek Łatkowski
Łódź**

Na dzisiaj to już koniec. Otrzymałem ostatnio kilka listów tak nagryzłonych, że aż czytać się nie chce. Jeśli naprawdę chcecie uzyskać odpowiedź, to po pierwsze napiszcie czytelnika, a po drugie dokładnie opiszcie swój problem. Na zakończenie wszystkim zdającym maturę życzę pomyślności. Niestety nie znam odpowiedzi do tej "gry", ale będę trzymał kciuki. Do zobaczenia za miesiąc.

Wasz YA.



TRIKI



AFTERBURNER

W czasie gry wpisz **THOGETHER IN ELECTRIC DREAMS** [←, G, T, N].
Marek Celarek, Trzebinia

AFTER THE WAR

[Alt] + [I] + [B] * [Alt] + [I] + [M]
daje nam nieśmiertelność
Marek Celarek, Trzebinia

ANOTHER WORLD

Jeżeli Ci się bardzo spieszy, to podczas biegu naciśnij strzałkę w górę. Nie polecam, gdy gonisz Cię pociski.
Marek Celarek, Trzebinia

ARKANOID 2

Wpisując się w high score jako "Debbie S" uzyskujesz nieśmiertelność.
Paweł Żuchowski, Cekcyn

BLACK THORNE

- | | |
|----------|----------|
| 1. STRT | 13. BMH3 |
| 2. SJ52 | 14. Y4DJ |
| 3. DBQ7 | 15. HCKD |
| 4. FBWC | 16. NRLF |
| 5. QP7R | 17. J6B2 |
| 6. WTJV | 18. MJXG |
| 7. RRYB | 19. K3CH |
| 8. ZS9P | 20. L8VJ |
| 9. XJSN | 21. PBKT |
| 10. CGDM | 22. TNLQ |
| 11. TJIF | 23. FMWY |
| 12. GSG3 | 24. LZRP |

CANNON FODDER

Jednoczesne naciśnięcie poniższych klawiszy przenosi na następny poziom: [Alt]+[C] i [Ctrl]+[Enter].
Paweł Żuchowski, Cekcyn

CASTLES 2

Naciskanie prawego przycisku myszki przyspiesza akcję gry.
Marek Celarek, Trzebinia

CD-MAN

[F1] - nieśmiertelność
Marek Celarek, Trzebinia

COLORADO

Naciskaj klawisze od [F1] do [F10] co spowoduje nieśmiertelność.
Marek Celarek, Trzebinia

CREEPERS

KODY:
Poziom EASY:
1. STEVEISDOG
2. PLKNDZRTVK

3. TYNZXPRFSJ
4. KWFRFTFCSP
5. PYLNVXZSZH
6. KJHDSLWCBD
7. KGKNDPCBCX
8. PLMKNJJPMT
9. PSFWLKCNMW
10. SNCCGHWPGX
11. YYRQMMNVZK
12. PYRTHZDHS
13. FMNRXTKSLH
14. FCBLGHPWRT
15. CBSTPHQFCZ
16. FDNDBSLZCX
17. LLLVLSTKCM
18. LRSYZQPYDN

Poziom MODERATE:

19. CLCKNNMTTV
20. PCNSPZMDHM
21. NLQQBDNMGN
22. NNBCTCKGDY
23. CTBTCDPSMY
24. SSPQRNCXZZ
25. MQMNDDBGGLN
26. CSTQRSWLSF
27. MCDNSMBXR
28. SRTDSCHPRG
29. QSWDRFTGYH
30. YBYCYQRKNS
31. BSGTPWHWXW
32. DMGDDFZTMB
33. GPDLSKYP

Poziom CHALLENGING:

34. PPRRSCCBNF
35. WTHYRCHGNS
36. JGLHXQKKNM
37. BHRTYYTRHB
38. HSKPLYQQWR
39. NSLCNCPHWY
40. KNSTKDNNSY
41. BPLJKQTYXZ
42. GWGLDYGPKH
43. SSTRFHTRV
44. BLNDKNPOSS
45. CRTHSTDQYS
46. GMFMLTPLSK
47. QPWRYTMCSF
48. NSDTFNCDS
49. RLPZHITYRF
50. FRNDLSSNTZ
51. ZFHQWQFPSB
52. TPLKRCBQOS
53. MZVHQPSDPP

Poziom BRUTAL:

54. GJJLMQNVVP
55. ZSNDFCZPKK
56. BMNZXPYTW
57. SPTTNBVWRM
58. JDWVCXMTYL
59. CTSFPTJBXN
60. RWRQWTTXBD
61. DPZLHGZVBD
62. ZTBGNTLKF
63. MBNKHGCHXN
64. YRSFNCZPLS

65. PHJKNSZPSC
66. WLSNDRRNSC
67. TMSQLSTMBB
68. THNCGVBGBV
69. LMNDKNSFJG
70. LMLCSMLFKP
71. SPBDVZFGLM
72. FVBSXZCPL
73. JFHKKGHXSJ

Marek Celarek, Trzebinia

CYCLEMANIA

Aby zwiększyć ilość punktów należy zajeżdżać przeciwnikom drogi i spychać ich z jezdni.

Kamil

DEATH TRACK

Lista lokatorów:

1. **SLY** (podobny do wampira)
Favourite Weapon - S & Delta Max
Home - Moon Base Alpha
Best Track - Chicago
Car - Night Stalker
Favourite Food - Smokey Links
2. **MOTORMANIAC** (Murzyn,
biała kreska na twarzy)
Favourite Weapon - RDI Metal
Storm 50's
Home - Atlanta GA
Best Track - Boston
Car - Mondo Bondo
Favourite Food - Corn on the cob
3. **WRECKER** (ciemne okulary,
dwie splawy)
Favourite Weapon - S&B Auto Cannon
Home - Warsaw, Poland
Best Track - Phoenix
Car - Warhog
Favourite Food - Cottage Cheese
4. **MELISSA** (blondynka z opaską na czole)
Favourite Weapon - TTI Dragon Terminators
Home - Eugene, OR
Best Track - Manhattan
Car - Vixen
Favourite Food - Oysters
5. **MEGADEATH** (pistolet i mas-
ka)
Favourite Weapon - SDI PT Sunburst
Home - Unknown
Best Track - Los Angeles
Car - Hammer Head
Favourite Food - Witamin E
6. **KILLER ANGEL** (długowłosa Murzynka)
Favourite Weapon - DMS Steel Arrows
Home - Chicago, IL
Best Track - Seattle
Car - Devil's Revenge
Favourite Food - Tortellini

7. **LURKER** (blondyn, opaska na czole)
Favourite Weapon - MX-35 Mines
Home - San Francisco, CA
Best Track - Orlando
Car - The Grunt
Favourite Food - Blackeyed peas
8. **PREING MENACE** (wymalowana twarz, czarne włosy)
Favourite Weapon - Scorpion Terminators
Home - Manhattan, NY
Best Track - St. Louis
Car - The Bandit
Favourite Food - Sardines
9. **CRIMSON DEATH** (Japon-ka)
Favourite Weapon - DWS Falcon Missiles
Home - Tokyo, Japan
Best Track - Houston
Car - Samurai
Favourite Food - Hod-Dogs
Marek Celarek, Trzebinia

DEPTH DWELLERS

Kombinacja [Ctrl]+[Alt]+[I] włącza/wyłącza tzw. *God Mode* (nieśmiertelność, nieskończona amunicja etc.)

Kamil

MORTAL KOMBAT

Goro najłatwiej pokonać grając **Scorpionem** stosując cały czas "sznurowadło" i po złapaniu, cios w szczękę (ten, po którym przeciwnik wysoko leci). Natomiast grając **Sub-Zero** stosuj cały czas zamrażanie i dalej ten sam cios co ze **Scorpionem**. Zamrażaj **Goro** zaraz po upadku. Sznurowadła używaj później.

Paweł Żuchowski, Cekcyn

Gdy pokonasz dwa razy **Sub-Zero** bez straty energii będziesz walczył z zielonym Ninją.

Marek Celarek, Trzebinia

PIPEMANIA

- | | |
|---------|----------|
| KODY: | 7. YALI |
| 1. HAHA | 8. TICK |
| 2. GRIN | 12. DOCK |
| 3. REAP | 16. OOOE |
| 4. SEED | 20. BLOB |
| 5. GROW | 24. BALL |
| 6. TALL | 28. WILD |

Marek Celarek, Trzebinia

POPULOUS

- KODY:
4. CADIEHILL
8. SWAVER
10. MORINGGILL

TRIKI



12. BILCEMENT
20. SHADTED
26. VERYMEEND
27. MINMPME
31. DOUSICK
32. SHIDEHOLE
35. TIMPEOLD
36. CALOZBOY
37. SCOWILDOR
39. KILLOHOLE
40. EOAMELAS
41. BURMPAL
45. RINGBPAL
46. WEAVINPERT
49. IMPERIL
50. HOBOZJOB
55. SADMPT
56. LOWHIPBAR

Marek Celarek, Trzebinia

PREHISTORIK

Uruchom grę przez "cheat.com". Naciśnięcie podczas gry [1], [2], [3], [4] daje nieśmiertelność, nieskończoną energię i niewystępowanie objawów śmierci po upływie określonego czasu.

Paweł Żuchowski, Ciekocyn

PREHISTORIK 2

- KODY:
- | | |
|---------|---------|
| 1. OGOE | 5. CFGD |
| 2. 93B7 | 6. 5D11 |
| 3. 215B | 7. EABC |
| 4. AF0G | 8. 7860 |

Po naciśnięciu [5] na klawiaturze numerycznej poszerza się pole widzenia. Uderzaj maczugą w podstawy semaforów, przy których zapamiętujesz życie oraz semaforów na końcu etapu. W ten sposób otrzymasz wielkie żarcie.

Marek Celarek, Trzebinia

PRINCE OF PERSIA

Na trzecim poziomie idź w prawo. Stań tyłem do przepaści i opuść się w dół. Wypij zawartość butelki z zielonymi bąbelkami i opuść się w dół. Zlecisz powoli obok przejścia do następnego poziomu.

Marek Celarek, Trzebinia

PUSHOVER

Opis klocków:
STANDART - po popchnięciu tyłu upada
SPLITTER - po dotknięciu przez inny klocek rozpada się na połowki
STOPPER - nie można go przewrócić
EXPLODER - po dotknięciu wybucha
TUMBLER - po upadku toczy się tak długo, aż napotka na inny

ASCENDER - gdy zostanie popchnięty leci do góry, aż na jego drodze znajdzie się półka, potem spada
TRIGGER - upada jako ostatni na końcu poziomu
VANISH - po dotknięciu przewraca się i znika
BRIDGER - buduje most i znika
DELAY - blok, który go uderza odbija się i toczy w przeciwnym kierunku

Marek Celarek, Trzebinia

ROBBO

KODY:

- A. NOWEZ
- B. TYNGOD
- C. WOKKOM
- D. FOOBYX
- E. XIONOR

Marek Celarek, Trzebinia

SCORCHED EARTH

Włącz opcję "Free Market" i nabij trochę forsy (50-100 tys.\$). W tym czasie nic nie kupuj. Gdy masz pieniądze kup jak najwięcej *Baby Nuke* lub *Missile*. Poczekaj kilka rundek aż cena wzrośnie. Teraz w opcji "Inventory" kliknij w ikonę Twojej bomby i sprzedaj cały kram. Uwaga! Komputer pokazuje cenę za jedną bombę, a nie za pakiet.

Marek Celarek, Trzebinia

STRONGHOLD

Aby mieć dobrze wyszkolone jednostki zbierz oddziały w jednym miejscu i przesuń piramidę na 100% treningu. Jednostki przesuwa się naciskając pasek pod piramidą (na tym ekranie, na który chcemy je przenieść).

Marek Celarek, Trzebinia

TITUS THE FOX

- 2. 6317
- 3. 389E
- 4. 6944
- 6. 4512
- 7. 1620
- 8. 51C7

Paweł Żuchowski, Ciekocyn

UTOPIA

Jeśli obca rasa Ci zawadza to odkryj ich miasto i pośliz tam 99 czolgów.

Marek Celarek, Trzebinia

WINGS OF FURY

Przed lądowaniem na lotniskowcu naciśnij [I], staraj się aby szyba samolotu po naciśnięciu [Esc] była prawie cała zasłonięta. Sukces w lądowaniu 70%.

Paweł Żuchowski, Ciekocyn



ALIEN TARGET

Wpisując się na listę twardzieli napisz:
END SEQUENCE - końcowa animacja
BLAZE RULEZ - ...
LIFI IS BRUTAL - niespodzianka

Martusia lat 7, Gliwice

ALIEN WORLD

Na ekranie tytułowym wpisz: BIL-L AND TED BONUS GAME.

Marek Celarek, Trzebinia

AWESOME

Po wejściu do statku kursor przesun na ikonę *SHIELD* i naciśnij [T] i fire. Teraz [F5] - nieśmiertelność, [F6] - amunicja.

Marek Celarek, Trzebinia

BATTLE SQUADRON

Podczas lądowania gry trzymaj prawy przycisk myszki - nieśmiertelność. Wciśnięcie [spacji] przy menu spowoduje wywołanie edytora. Na ekranie tytułowym wpisz ELEC-TRONIC by dostać się do listy opcji. Podczas gry wpisanie CASTOR uczyni Twój statek niezniszczalnym.

Marek Celarek, Trzebinia

BOMBUZAL

- KODY:
- | | |
|------------|------------|
| 008 - ROSS | 136 - BIKE |
| 016 - RATT | 144 - BIRD |
| 024 - LISA | 152 - TAPE |
| 032 - DAVE | 160 - VASE |
| 040 - IRON | 168 - PILL |
| 048 - LEAD | 176 - SPOT |
| 050 - WEED | 184 - PALM |
| 064 - RING | 192 - LOCK |
| 072 - GIRL | 200 - SAFE |
| 080 - GOLD | 208 - WORM |
| 088 - OPAL | 216 - NOSE |
| 096 - SONG | 224 - LYES |
| 104 - FIRE | 232 - HAIR |
| 112 - LAMP | 240 - SIGN |
| 120 - TREE | 248 - MYTH |
| 128 - SINK | |

Marek Celarek, Trzebinia

BURNING BUBBLE

Możesz zacząć wgrywać od dysku drugiego.

Marek Celarek, Trzebinia

CHASE HQ 2

Gdy komputer odpala grę wciśnij i trzymaj [M]+[F5] - znikną przyszkody na drodze.

Marek Celarek, Trzebinia

CHUCK ROCK

Na ekranie tytułowym naciśnij [Esc], a potem wpisz jedno z poniższych zdań:

FAST AINT THE WORD
UNCLE SAMS
ITS FAIRY BOWBELL
SHE LOVES CLEANING WINDOWS
LIFE IS MY DREAM

Marek Celarek, Trzebinia

DELIVERANCE SCOOPX

Naciśnij [Ctrl]+[Del]. Z głównej klawiatury za pomocą kursorów możesz przemieszczać się tam gdzie chcesz, a nawet przeniknąć przez ściany. Klawisze [F1]-[F9] pomagają przeskakiwać etapy.

Marek Celarek, Trzebinia

DESERT STRIKE

Kiedy skończy Ci się amunicja wyłącz i włącz mapę ([F10]).

Marek Celarek, Trzebinia

DRAGON SCAPE

Naciśnij [Tab]. Teraz klawisz [2] przerzuca do następnego etapu.

Marek Celarek, Trzebinia

DUNE

Póki nie spotkasz Stilgara, nie rozkazuj *Fremenom* walczyć ani ćwiczyć walk. Nie handluj z przemysłnikami, Twoi ludzie nie lubią tam chodzić. Sporadycznie kup jakąś lepszą broń. Rób bez gadania wszystko co każe Ci *Leto, Duncan* i reszta Twoich przyjaciół.

Marek Celarek, Trzebinia
Muszę tutaj dopisać jeszcze kilka słów od siebie. Jako, że ukończyłem tę grę nie mogę się zgodzić całkowicie z tą odpowiedzią. Marek ma rację, że *Fremeni* nie lubią chodzić do przemysłników. Jednakże należy się u nich zaopatrywać zwłaszcza w te rzeczy, których nam brakuje. Chodzi tu w szczególności o laser, który trudno raczej szukać na pustyni.

EPIC

- KODY
- | | |
|------------|-----------------------|
| 1. HURIGA | Tracking Station |
| 2. CEPHEUS | Space Ports |
| 2. APUS | Mining Complex |
| 3. MUSCA | Glory |
| 4. PYXIS | Magma Cannon |
| 5. CETUS | Galactic Storm |
| 6. FORNAX | Command Centre |
| 7. CAELUM | Mother Of All Battles |
| 8. CORVUS | Command Ship |



TRIKI

Wciśnięcie [Enter] z klawiatury numerycznej to uzupełnienie paliwa i amunicji.

FLASHBACK

Aby wyjść przez ścianę na ulicę stań do niej plecami, zacznij biec a następnie energicznie szarpnij joystick w drugą stronę. [Ctrl] - animacja.

Marek Celarek, Trzebinia

HARE RAISING HAVOC

[Alt]+[Ctrl]+[F5] - przeskakiwanie etapów.

Marek Celarek, Trzebinia

ISHAR II

Kiedy komuś z Twojej drużyny powoli brakuje energii udaj się do karczmy *Yornh'a* i przyłącz do drużyny maga, który ma czar w postaci trzech kropelek. Użyj go. Czar oczywiście.

Marek Celarek, Trzebinia

JAMES POND 2

[Ctrl]+[F6/F7] - powiększa/pomniejsza ekran
[Ctrl]+[F9/F10] - włącza/wyłącza syntetyzer

[Enter] - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

LAST NINJA 3

W high score wpisz ILLBEBACK - nieśmiertelność.

Marek Celarek, Trzebinia

LETHAL WEAPON

KODY:
IYKFEM
CCELBA
PATMSK

LOTUS ESPRIT

Kody dla graczy:
Player 1 - MONSTER
Player 2 - SEVENTEEN

Marek Celarek, Trzebinia

LOTUS TURBO CHALLENGE

Wpisanie imion graczy FIELDS OF FIRE i IN A BIG COUNTRY gwarantuje przejście do następnego etapu.

Marek Celarek, Trzebinia

LOTUS TURBO CHALLENGE II

Jako kod wpisz DUX. Będziesz mógł zagrać w bonusową grę niezwiązaną z wyścigami.

Marek Celarek, Trzebinia

LOTUS TURBO CHALLENGE III

KOD:
CU AMIGA i naciśnij Start.

Marek Celarek, Trzebinia

MC DONALDS LAND

W Option Menu wpisz: KID i naciśnij [Enter] - nieśmiertelność.

Marek Celarek, Trzebinia

MICKEY MOUSE

Podczas gry wpisz: 61315688. Teraz możesz skorzystać z następujących klawiszy:

[F2] - otwiera drzwi do następnego poziomu

[F3] - rozpoczyna walkę z czarownicą

[F4] - napienia pistolet wodą.

Marek Celarek, Trzebinia

MOONSTONE

Jeżeli chcesz mieć dodatkowe życie to daj druidom w kamiennym kręgu nożyczki.

SCROOL OF HUWK - zamieniasz się w jastrzębia

SCROOL OF HASTE - siedmiomilowe buty

SCROOL OF WYRM - możesz zerknąć w cudze przedmioty

SCROOL OF PROTECTION - możesz uniknąć walki

SCROOL OF AQVISATION - możesz ukraść przedmioty

GEM OF SEEING - możesz podpatrzeć jakie przedmioty ma potwór

RING OF PROTECTION - zwiększa Hit o dwadzieścia

POTION OF HEALING - regeneruje wytrzymałość

STRENGHT - zwiększa siłę

CONSTITUTION - wytrzymałość

ENDURANCE - większy zasięg ruchów

Przedmiotów używaj na początku tury naciskając spację, kierując kursor na przedmiot i Fire.

Marek Celarek, Trzebinia

MORTAL KOMBAT

Graj *Liu Kangiem*. Gdy ukaże się napis *Finish Him*, stój po drugiej stronie ekranu, zrób *fatality*, ognistą kulę i znów *fatality*. Otrzymasz wiele dodatkowych punktów.

Marek Celarek, Trzebinia

MORTAL KOMBAT II

Na ekranie widnieje menu Options i rozkaz Start. Wypisz kilka razy litery od A do U (aż mignie ekran) - niespodzianka. Wejdź do opcji i napisz ZEDWEB a pojawi się do-

datkowe menu DIAGNOSTICS, a w nim różne ciekawe rzeczy (ot taka nieśmiertelność na przykład). Gdy to menu jest aktywne możesz zwiększać kredyty poprzez poruszenie joyem lub myszką w pierwszym porcie (po przegranej walce). CAGE - trzecie fatality: odbij leb i gdy ekran ściemnieje wajcha w dół i naciskaj fire.

Babczyński Sebastian,
Kubieniec Grzegorz,
Mordeja Szymon,
Rybnik

NORTH AND SOUTH

Jeżeli została Ci sama artyleria lub piechota, a przeciwnik nie ma już armat, stań żołnierzami blisko przepaści lub rzeki a wróg atakując wpadnie do niej.

Marek Celarek, Trzebinia

POPULOUS

KODY:

04. CADIEHILL
08. SWAVER
10. MORINGILL
12. BILCEMENT
20. SHADTED
26. VERYMEEND
27. MINMPME
31. DOUUSICK
32. SHIDEHOLE
35. TIMPEOLD
36. CALOZBOY
37. SCOWILDOR
39. KILLOHOLE
40. EOAMELAS
41. BURMPAL
45. RINGBPAL
46. WEAVINPERT
49. IMPERIL
50. HOBZJOB
55. SADMPT
56. LOWHIPBAR

Druga wersja: wpisz KILLUSPAL na ekranie tytułowym a znajdziesz się na poziomie 999.

Marek Celarek, Trzebinia

REPTOM MANIA

KODY:

1. EARTHWORM
2. SEASWAKE
3. ANEMONE
4. BASILISK
5. CEPHALOPOD

Marek Celarek, Trzebinia

ROADKILL

KODY:

LQPONUDFCT
LQPONUUFNP
HQPOPUUNRJ

PQLONUUFNP
PQHOPUUNRJ

Jaroslav Niewczas, Starachowice

ROBOCOP

Pierwsza wersja: w czasie gry trzymając [Shift] napisz ALEX MURPHY - regeneracja sił.

Druga wersja: spauzuj grę i wpisz BEST KEPT SECRET i jesteś niepokonany.

Marek Celarek, Trzebinia

SAINT DRAGON

Wciśnij [Caps Lock] i wpisz: DEACAFFEINATED. Wciśnij [Enter] i jesteś nieśmiertelny.

Marek Celarek, Trzebinia

SHUFFLEPUCK CAFE

Gdy grasz ze smokiem poczekaj aż gość się spije. Wygrana murowana.

Marek Celarek, Trzebinia

SUPER STARDUST

Ponownie kody, tym razem do poszczególnych tuneli:

BAQAAAAADCY - tunel z jednym życiem
BBRQAAAAFEW - tunel z dwoma żywami

Jaroslav Niewczas, Starachowice

SUPER CARS

Jako imiona wpisz:

1. WONDERLAND

2. THE SEER

Wpisz RICH na high score kody

2. ODIE, 3. BIGC

Marek Celarek, Trzebinia

TANGHAM

KODY:

05. 88530	30. 81093
10. 07274	35. 36338
15. 86720	40. 47672
20. 14278	45. 98488
25. 72861	

Marek Celarek, Trzebinia

WINGS OF FURY

Naciśnij [I] - pomoc przy lądowaniu.

Marek Celarek, Trzebinia

ATARI

BANG! BANG!

Każdorazowe naciśnięcie w trakcie gry:

[Control]+[Shift]+[Select]+[P]
daje dodatkowe życie.

Marek Celarek, Trzebinia

TRIKI



BOUNTY BOB STRIKES BACK

Aby dostać się do etapu ósmego weź w pierwszym doniczkę z kwiatem i trzymając [I] naciśnij Start. Musisz teraz przejść etap 4, a w piątym weź dzbanek do kawy i trzymając [8] naciśnij ponownie Start.

Marek Celarek, Trzebinia

DIGI DUCK

Równania dla wszystkich poziomów:

1. $8 \cdot 2 - 7 \cdot 3 + 5 = 0$
("·" oznacza mnożenie)
2. $2 + 3 + 4 + 5 - 6 = 8$
3. $9 \cdot 8 / 4 - 7 - 6 = 5$
("/" oznacza dzielenie)
4. $4 \cdot 4 - 4 - 4 = 4$
5. $7 - 1 - 4 \cdot 3 + 8 = 2$
6. $7 + 6 - 8 \cdot 2 + 3 = 0$
7. $9 / 2 + 7 / 2 - 5 = 0$
8. $3 / 2 + 9 - 5 / 2 = 8$

Marek Celarek, Trzebinia

ATARI ST

AFTERBURNER

Spauzuj grę i wpisz
THUNDERBLADE

Podczas gry:

- [6] - extra misja
- [N] - dodatkowe życie
- [.] - poprzedni, następny level

Patryk Walczyk, Bytom

ALCATRAZ

W szopie za murem są dodatkowe życia.

Patryk Walczyk, Bytom

ANHILATOR

Wciśnij [spację], [Shift] i wszystkie klawisze numeryczne zjawi się na końcu etapu.

Patryk Walczyk, Bytom

APB

W high score wpisz się jako ALF.

Patryk Walczyk, Bytom

ARKANOID II

Na ekranie tytułowym wpisz DALLEY 80 - nieśmiertelność.

Patryk Walczyk, Bytom

ARMY MOVES

Na screenie tytułowym wpisz KARENBROADHURST - nieśmiertelność.

Patryk Walczyk, Bytom

BARBARIAN

Z klawiatury numerycznej wpisanie na początku gry 04-08-59 daje nieśmiertelność.

Patryk Walczyk, Bytom

BARBARIAN II

Gdy zobaczysz napis *Skilmarils* wciśnij [T] - nieśmiertelność.

Patryk Walczyk, Bytom

BLACK TIGER

Na prośbę o dysk 2 włóż dysk sformatowany.

Patryk Walczyk, Bytom

CANNON FODDER

W opcji save wpisz *Jools* - masz o dwóch żołnierzy więcej, a przywódca jest generałem.

Patryk Walczyk, Bytom

CAPTAIN PLANET

Wpisz się jako CAAA - dużo żyć.

Patryk Walczyk, Bytom

CHUBBY GRISTLE

Na ekranie tytułowym wpisz BU-UURRP - nieśmiertelność.

Patryk Walczyk, Bytom

DEFENDER

Wpisz GOATY i nikt Cię nie zauważy.

Patryk Walczyk, Bytom

DOODLE BUG

Wciśnij [spację] i napisz "FIRE WALK WITH ME" - nieśmiertelność.

Patryk Walczyk, Bytom

FAST LINE

Podczas kwalifikacji wciśnij [F1] i [spację] - pierwsze miejsce.

Patryk Walczyk, Bytom

FINAL FIGHT

Wciśnij pauzę i wpisz "SHERIF FATMAN" - energia. Wciśnij [Help] - koniec gry.

Patryk Walczyk, Bytom

INTERNATIONAL KARATE PLUS

Po wgraniu szybko wciśnij [F1] - gra nie zawiesi się.

Patryk Walczyk, Bytom

ISHAR III

Za grzyby z lasu w sklepach dostaniesz pieniądze.

Patryk Walczyk, Bytom

KARATE KID 3

Po powaleniu pierwszego przeciwnika wciśnij [P] - wybór planszy.

Patryk Walczyk, Bytom

LOMBARD RAC RALLY

Gdy startujący machnie flagą wciśnij [Esc].

Patryk Walczyk, Bytom

METAL MUTANTS

Podczas wyświetlania napisu *SILMARILS* wciśnij [Ctrl]+[Shift], [B] i [T] - nieśmiertelność.

Patryk Walczyk, Bytom

COMMODORE C-64

ASTERIX

POKE 9774,205 i [F3] - nietykalość

Marek Celarek, Trzebinia

AUTOMANIA

POKE 22409,173 + [Enter] i [F3] - nietykalość

Marek Celarek, Trzebinia

BATTLE OF MIDWAY

Żeby uruchomić lotnictwo, najedź kursorem na swoje okręty i naciśnij [P]. Zwycięzysz zatapiając cztery duże lotniskowce. Japończycy atakują Midway o 6.30 a TF17 o 13.30

Marek Celarek, Trzebinia

BLAGGER

POKE 3560,8 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

BURNIN RUBBER

POKE 18432,173 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

CHOPLIFTER

POKE 8011,173 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

CRAZY KONG

POKE 30624,173 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Do zanurzenia w wodzie potrzebne są pletwy i butla z tlenem (*Oxygen Tank*), a do zwiedzania podziemi pochodnia (*Torch*).

Marek Celarek, Trzebinia

GHOSTBUSTERS

Numery wszystkich kont bankowych:

Imię	Kod	Stan konta
HL	70204700	23800\$
XXX	99999996	384900\$

HERBIE 05250624 504500\$

HERBIE 22723124 519200\$

PETER 50338 604000\$

KONTO BEZIMIENNE 31222646 999900\$

Marek Celarek, Trzebinia

GIANA SISTERS

POKE 11184,173 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

MARAUDER

Aby wyłączyć kolizję należy nacisnąć klawisze: [I], [Q], [A], [Z].

Marek Celarek, Trzebinia

MOONFAL

Współrzędne kolonii ludzkich:

HC 1: X - 605, Y - 1205,

HC 2: X - 1804, Y - 901,

HC 3: X - 1105, Y - 2305,

HC 4: X - 2264, Y - 0424

Marek Celarek, Trzebinia

MOTORMANIA

POKE 8646,255 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

POLSKA LIGA

Aby kupić zawodnika jak najtaniej, płać o 1000 więcej niż kosztuje.

Marek Celarek, Trzebinia

POOYAN

POKE 20634,173 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

PURPLE HEART

Aby przejść fortecę na drugiej plan-szy należy podejść z boku i strzelać w działo z ukosa.

Marek Celarek, Trzebinia

Q - BERT + R - NEST

POKE 4446,173 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

SEA FOX

POKE 7337,174 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

SNOOKIE

POKE 33242,200 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

ZORRO

POKE 7087,165 - nieśmiertelność

Marek Celarek, Trzebinia

Na zakończenie chciałbym podziękować wszystkim, którym tym razem otrzymaliśmy wyjątkowo dużo za nadesłane triki, zwłaszcza Markowi Celarkowi z Trzebinia.

YA.



MARKET

**ŚWIAT
SGIERT**
KOMPUTEROWYCH

KUPIE

Kupię Amigę CD32 na gwarancji, w dobrym stanie. Cena do 450 zł (4.5 mln zł) - chętnie z gramami i programami. **Marcin Zysk, ul. Szobera 2/53, 01-318 Warszawa, tel. 664-63-73 (od 8.00 do 21.30).**

Kupię programy i gry PD na Amigę 500+. Proszę o katalog i cenę. **Krzysztof Najborowski, Os. Batorego 4/56, 60-687 Poznań.**

Okazja!!! Zamienię markowy rower górski o wartości 1500 zł (15 mln zł), na gwarancję, na Amigę 1200 z gwarancją. **Daniel Janas, ul. Dąbrowski 1c/26, 44-200 Rybnik.**

Kupię Amigę 500+ (2 MB) lub Amigę 600 + monitor color, dyski w bardzo dobrym stanie (pilne). **Grzegorz Starostek, ul. Przedborska 62/2, 97-500 Radomsko.**

Kupię A1200. Cena do 900 (9 mln zł). Propozycję z ceną i wiekiem komputera proszę kierować na kartach pocztowych. **Krzysztof Lemiecha, ul. Kolejowa 1a/2, 78-500 Drawsko.**

Kupię używaną stację dysków 1541 II do C64. **Renata Dworczak, ul. Sommera 5/8, 87-500 Rypin, tel. 80-34-07.**

Stop! Nie przegap. Kupię dyski na C64. Odpowiem na każdą ofertę. **Marcin Wegera, 22-207 Ząbki.**

A600, trackball, pokrywa - wymienię na ACDTV lub sprzedam - cena: 750 zł (7.5 mln zł). Cena do negocjacji. **Andrzej Borejko, Pana Tadeusza 11/87, 10-461 Olsztyn.**

SPRZEDAM

Sprzedaję programy PD i shareware na Amigę. **Mariusz Listowski, ul. Sobieskiego 17/8, 76-200 Słupsk, tel. 44-33-60.**

Sprzedam C64, magnetofon, 370 gier, 2 cartridge - 170 zł (1.7 mln zł) lub zamienię na Amigę 500/600 z dopłatą. **Rafał Żubrowski, ul. Jodłowa 6, 58-260 Bielawa.**

Sprzedam oryginalne gry: Future Wars i Lure of the Temptress. Kontakt listowny lub telefoniczny. **Gracjan Wilczewski, ul. Puszkina 28/22, 10-295 Olsztyn, tel. 26-30-54.**

Sprzedam A600 z 2 MB Chip, literatura, 2 joysticki i dyskietki za 750 zł (7.5 mln zł), lub bez rozszerzenia za 650 zł (6.5 mln zł). **Arkadiusz Macura, ul. Pałacowa 22, 44-373 Wodzisław Śl.**

Sprzedam lub wymienię oryginalne gry na IBM PC. Między innymi: Systemshock, Phobos, Robo, Cyclons, Descen. Kontakt telefoniczny lub listowny. **Piotr Gajewski, ul. Kołobrzeka 33c/5, 80-391 Gdańsk-Oliwa, tel. (0-58) 53-91-05 (po godz. 15.00).**

Sprzedam: Gry Komputerowe - 1, 2, 6, Gambler - 2/94, 11/94, Computer Studio - 10, 11, 18, wydania specjalne Computer Studio - 8, 9, 10. Ceny do uzgodnienia. **Bartek Stolarczyk, ul. Podwale 5a, 32-510 Jaworzno, tel. 620-25.**

Sprzedam Secret Service - 1, 5, 8, Top Secret - 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 22, 25, 26, 28, 29, Świat Gi-

er Komputerowych - 1/93, 2/93, 3-4/93, 7-8/93, 9-10/93, 11-12/93, 2/94. Ceny do uzgodnienia. **Bartek Stolarczyk, ul. Podwale 5a, 32-510 Jaworzno, tel. 620-25.**

Sprzedam oryginalną grę (PC): Colonization (IPS). Cena - 60 zł (600 tys. zł). **Jacek Fąka, ul. Św. Rocha 118, 61-142 Poznań.**

Sprzedam IBM PC/XT Turbo (640 kB RAM, FDD 360 kB, Hercules), monitor 12", klawiatura, joystick, dyskietki i pudło. Cena: 550 zł (5.5 mln zł). **Jan Szczepaniak, ul. Kochanowskiego 7, 64-000 Kościan, tel. (0-65) 122-549.**

Sprzedam archiwalne numery czasopism: Magazyn Amiga, C&A, Amigowiec, Gambler, Secret Service, SGK za 80% wartości. **Przemysław Marchewka, Borek Szlachecki 210, 32-050 Skawina, tel. (012) 76-37-66.**

Sprzedam A500, 1 MB, stację 5.25", modulator, 2 joysticki, mouse, pokrywę, dysk box, bootselector - 650 zł (6.5 mln zł). **Wojciech Słodko, ul. Pomorska 1c/14, 84-232 Rumia, tel. (058) 23-17-54.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM, 45 dysków, pudełko, joystick, mysz, podkładka, literatura, pokrywa na klawiaturę. Cena: 400 zł (4 mln zł). **Michał Wyganowski, ul. Odjazdowa 11, 56-300 Milicz, tel. (0728) 40-379 (po 15.00).**

Sprzedam płyty CD-ROM na CDTV: World Atlas - 60 zł (600 tys. zł), Commodore - 20 zł (200 tys. zł), The Hound of the Bask - 40 zł (400 tys. zł) oraz na CD32: Surf Ninjas - 40 zł (400 tys. zł). **Dawid Kuszak, ul. Kilińskiego 35/3, 42-200 Częstochowa, tel. 656-697.**

Sprzedam płytę The Demo Collection 2 na CD 32 i CDTV. Ponad 600 MB - gry, demo, animacje, moduły, sample - 70 zł (700 tys. zł). **Dawid Kuszak, ul. Kilińskiego 35/3, 42-200 Częstochowa, tel. 656-697.**

Pilnie sprzedam Atari 65XE, magnetofon CA-12, literatura, opisy do gier i wiele innych pomocnych czasopism. Cena: 100 zł (1 mln zł). **Krzysztof Wójcik, ul. Bieszczadzka 21, 38-400 Krosno, tel. 619-16.**

Sprzedam ACD32, mysz, joy, mouse pad, gwarancja (06.VII.95) - 550 zł (5.5 mln zł) + gry warte 350 zł (3.5 mln zł) lub wszystko za 850 zł (8.5 mln zł). Stuchawki gratis. **Robert Romański, ul. Wilanowska 368/22, 02-665 Warszawa, tel. 45-14-43 (od 11.00 do 16.00).**

Sprzedam Video Backup System - 20 zł (200 tys. zł). Nagram na kasety VHS obrazki, PD, shareware i inne. Info po przesłaniu koperty i znaczka. **Jerzy Konieczny, ul. Różana 3, 64-700 Czarnków, tel. (067) 55-33-18 (po 15.00).**

Sprzedam grę Janosik - 60 zł (600 tys. zł) oraz dużą ilość pism (TS, SS, SGK, CS, itp - wykaz po przesłaniu koperty i znaczka). **Marek Adamski, ul. Namysłowska 9/31, 03-455 Warszawa.**

Sprzedam A1200, HD 340, monitor C1084ST, 2 joysticki, mysz, mouse pad, 30 oryginalów, obszerna literatura. Cena: 2100 zł (21 mln zł). **Krzysztof Aparta, ul. Korfańskiego 12, 44-186 woj. kat. Gierałtowiec, tel. 135-31-94.**

Sprzedam czasopisma - Secret Service, Bajtki, Top Secret, Computer Studio, C&A, 64&Amiga, PC Kurier (roczniki - os.). Ceny do uzgodnienia. **Mariusz Kopytkowski, ul. Reja 69c/3, 62-100 Wągrowiec, tel. 623-634.**

Sprzedam grę oryginalną: Black Crypt z polską instrukcją. Cena: 21 zł (210 tys. zł). **Tomasz Buchwald, ul. Porazińskiej 2/51, 85-792 Bydgoszcz, tel. 43-28-50.**

Sprzedam Super Nintendo (30 zł - 300 tys. zł) + 5 gier (S. M. Land, World Basketball Lig. Super, M. Kart, Goof Troop Road Runner) - 60 zł (600 tys. zł). **Kuba Zwoliński, 86-130 Laskowice Pomorskie, tel. 185-40 (po godz. 15.00).**

Pilnie sprzedam IBM 386 SX 16 MHz, 2 MB RAM, HDD 160 MB, mysz, monitor kolor VGA, oprogramowanie. Cena do uzgodnienia. **Michał Roszak, ul. Kluszyńska 30/1, 60-136 Poznań, tel. 619-301.**

Sprzedam Amigę CD32 + gry: Microcosm, Alien Breed Tower Assault, Allien Breed II, Oscar, Diggers za 850 zł (8.5 mln zł) lub zamienię na A1200. **Michał Serafin, ul. Leśna 25, 05-420 Józefów, tel. 789-27-57 (tel. po 16.00).**

Sprzedam A600, 2 MB RAM, OS 2.1, oprogramowanie, literatura. Stan idealny. Cena: 700 zł (7 mln zł). **Jarno Krzysztof, ul. Kolejowa 7, 32-200 Miechów, tel. 301-77 (0-498).**

Sprzedam Atari 65XE, stację dysków CA2001, joysticki, dyski, literaturę - tylko 200 zł (2 mln zł). **Krzysztof Mańkowski, ul. Lotnicza 3, 77-120 Konarzyny, tel. 310-78 (do godz. 15.00).**

Sprzedam Amigę 600, myszka, joy, 120 dysków, pokrywa, mouse pad, dysk box, 1 rok, dobry stan. Cena: 600 zł (6 mln zł). **Jacek Kozłowski, ul. Siemiatycka 9/47, 01-312 Warszawa, tel. 664-16-50.**

Sprzedam A500 z 5 MB RAM!!! (Elsat), mysz, pokrywa, literatura za 950 zł (9.5 mln zł) - do uzgodnienia - lub wymienię na A1200 z gwarancją. **Robert Pieńkowski, ul. H. Radlińskiej 7/29, 91-849 Łódź, tel. 34-46-20.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB RAM), modulator, podkładka pod mysz, joystick, pokrywa, pudełko na dyski, literatura, oprogramowanie. Cena - 600 zł (6 mln zł). **Wojciech Owczarek, ul. Powstańców Śl. 32/16, 41-250 Czeladź, tel. 165-14-92 (tel. po 20.00).**

Sprzedam ACDTV, mysz, mousepad, przełącznik A500/CDTV, 3 płyty CD, 2xPD + Encyklopedia + 110 dysków, 2 joysticki. Cena: 900 zł (9 mln zł). **Białek Jakub, Al. Rzeczypospolitej 15/3, 59-220 Legnica, tel. 604-70 (dzwonić po 15.00).**

Sprzedam A1200 HD (40 MB twardego dysku), instrukcja obsługi w języku polskim, 3 joysticki, 50 dyskietek, 35 czasopism o grach, przewód RGB, mysz, 6 dyskietek systemowych. Cena: 1500 zł (15 mln zł). **Krzysztof Starzyński, Reduty Ordona 76/1, 71-180 Szczecin.**

Sprzedam Commodore C64, magnetofon, joystick, cartridge Black Box, zasilacz, kasety z gramami, lite-

ratura, komputer roczny, mało używany. Stan idealny. Cena: 210 zł (2.1 mln zł). **Arek Lasota, Wola Solecza 39, 27-300 Lipsko.**

Sprzedam SEGA Master System II - cena 150 zł (1.5 mln zł) oraz cartridge do gry typu Pegasus: Fly Dragon Boxing III - 25 zł (250 tys. zł), Super Contra 24in1 - 35 zł (350 tys. zł), Life Force - 20 zł (200 tys. zł), Castlerania III - 30 zł (300 tys. zł), Gargoyles Quest II - 30 zł (300 tys. zł), Island Adventure IV - 30 zł (300 tys. zł). Nawiążę kontakt z posiadaczami konsoli Super Nintendo. **Kalosi Piotr, ul. Iwazkiewicza 14/24, 96-100 Skierniewice, tel. 33-53-14 (po godz. 18.00).**

Tanio sprzedam C64, magnetofon, 2 joysticki, kable, 1500 programów, 3 cartridge, literatura. Cena: 200 zł (2 mln zł). Możliwość negocjacji. **Piotr Ozimski, ul. Na Uboczu 10/51, 02-791 Warszawa, tel. 649-88-75.**

Sprzedam A1200, gwarancja, 100 dysków, literatura dotycząca A1200. Komputer rzadko używany. Całość: 1000 zł (10 mln zł). **Ireneusz Michalak, ul. Weteranów 1, 62-510 Konin, tel. 43-31-07.**

Sprzedam VBS do wielu Amig, polska wersja za 25 zł (250 tys. zł) oraz kable wizyjne do A500 (wymagane RGB w TV) za 10 zł (100 tys. zł). Tylko wysyłkowo. **Tomasz Witeczak, ul. Handlowa 8/3, 62-800 Kalisz.**

Sprzedam numery Amigowca: 3/92-1/95, C&A 1/92-1/95, Magazynu Amiga 0/92-11/94, Kebab, 64+4&Amiga - wszystkie, książki, VBS. Cena: 301.60 zł. **Marek Richter, ul. Zemska 36/23, 54-438 Wrocław, tel. (0-71) 73-76-45.**

Sprzedam komputer Commodore PC I z oprogramowaniem, monitorem i myszą. Cena: 400 zł (4 mln zł) - do uzgodnienia. **Krzysztof Kryg, Os. Wł. Jagiełły 5/22, 60-688 Poznań.**

Sprzedam roczny dysk twardy firmy Quantum (105 MB - SCSI). Cena: 200 zł (2 mln zł). **Bydgoszcz, tel. (052) 41-40-56 (pytać o Tomka).**

RÓŻNE

Zamienię A500 na A1200. A500 w bardzo dobrym stanie (możliwość dopłaty). **Daniel Żmijewski, ul. Kopacka 3/5/13, 03-428 Warszawa, tel. 619-86-07.**

Wymienię oryginał: Tajemnica Statuetki na oryginalną grę Flashback. **Piotr Weppe, ul. Obr. Poczty Pol. 8/3, 80-839 Gdańsk, tel. 31-12-45 (po godz. 18.00).**

Oprogramowanie PD. Shareware (wiele różnych gier i programów). Katalog po przesłaniu koperty zwrotnej i 1 zł (10 tys. zł). **Marek Kwiecień, ul. J. Pawła II 14/3, 28-200 Staszów.**

Płyty CD, dyskietki shareware na Amigę-IBM PC oraz kasety VBS na Amigę. Ceny od 1 do 250 zł. Katalog-dysk + koperta i znaczek. **Przemysław Mikosz, Leszczyńska 27a/20, 43-300 Bielsko-Biała, tel. 144-984.**

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ PRENUMERATĘ ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU.

MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚGK, A TAKŻE DYSKÓW PUBLIC DOMAIN.

OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC: 7-8, 9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2, 3, 4/95

SGK: 9-10, 11-12/93, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2, 3, 4/95

DYSKI PD: 1/92 do 12/92; A, B, C
1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93
1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11/94,
12/94, 1, 2, 3, 4/95

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:
P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

I Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych należy:

1. Zaznaczyć, od którego numeru prenumerata ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wstecznej stronie blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto:
 - Za 6 wydań ŚGK - 168 000 - 16 8 zł
 - Za 12 wydań ŚGK - 336 000 - 33 6 zł
 - od dowolnie wybranego numeru

II Aby otrzymać numery archiwalne

1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyski PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
 - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer AMIGOWCA od nr 1/94
 - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer AMIGOWCA od nr 1/95
 - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer ŚGK od nr 1/94
 - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer ŚGK od nr 1/95
 - 48.000 / 4,80 zł za każde dyski PD (zawiera 2 prenumeratory)
 - 38.000 / 3,80 zł za każdą dyskę PD (zawiera 1 prenumeratory)
2. Podać czytelnie swój adres
3. Zaznaczyć na trzech oddzielnych blankietach numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 czerwca 1995 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę Świata Gier Komputerowych od numeru

Posiadam komputer

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę Świata Gier Komputerowych od numeru

Posiadam komputer

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę Świata Gier Komputerowych od numeru:

Posiadam komputer

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

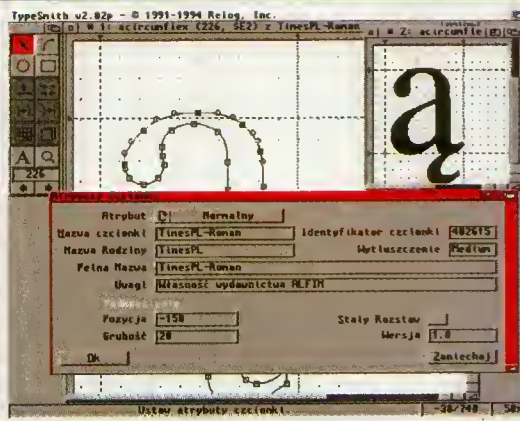


Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dalo to podstawę do stworzenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszelkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustaleniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiające wczytywanie niezwykle wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycji tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARXtem.

Page Stream^{3.0}

Program powinien być dostępny w wersji angielskiej od końca września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępne będą również polskie słowniki: ortograficzny, przeniesień i 64 polskie czcionki.

900
zł



Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcję śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskazówek (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

typeSMITH^{2.5}

400
zł

wszystko dla AMIGA 1200 AMIGA 4000 AMIGA CD32



Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki slotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta.

na tel.



W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB), 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video.

na tel.



Pierwsza 32-bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG).

na tel.

Video System



Personal Animation Recorder
Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywanie z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyny zbudnym magnetowid do zgrzywania poklatkowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wejście genlocka.

od 7600 zł

Sunrise AD 516
Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączone profesjonalne oprogramowanie.

od 3900 zł

Opa Vision
24 bitowa karta telewizyjna. Przy pełnym wyposażeniu umożliwia miksowanie obrazów i dźwięków z wielu źródeł z wykorzystaniem efektów specjalnych.

na tel.

Ariadne



Karta sieciowa Ethernet ZORRO II wyposażona w 32K-bufor, 10-Base-2 i 10-Base-T, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawa pod BOOT-ROM; oraz sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Współpracuje z Ariadne. Pakiety zawierają oprogramowanie sieciowe Envoy i sterownik do Pameta.

1000 zł

Cyberstorm



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0 - 128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI i Ethernet.

od 3500 zł

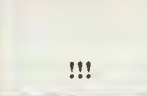
WARP ENGINE



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 na procesorze MC 68040/40 MHz. Wyposażona w rozszerzenie RAM 0 - 128 MB i kontroler FAST SCSI II.

4600 zł

KICKSTART i WORKBENCH 3.1



W nowym systemie poprawiono wszystkie błędy, jest szybszy, dodano sterowniki CD-ROM i nowe biblioteki DataType.
dla A4000/3000 320 zł
dla A2000/500 290 zł
dla A1200 320 zł
Moduł SIMM 4MB 510 zł
FPU 68822/33 MHz 150 zł

wszystko dla AMIGA 1200

AT-ONCE CLASSIC
Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości.
MTec A1204
Rozszerzenie pamięci 4 MB wyposażone w koprocessor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego. 80% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP.
MTec A1230/28 RTC
Karta turbo - MC 68030/28MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocessor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz.
Opcjonalnie dołączany kontroler SCSI.
MTec A1230/40RTC
Karta turbo - MC 68030/40MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocessor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz.

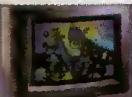
120 zł

560 zł

od 550 zł

od 700 zł

MICROVITEC



14" monitor dla Amigi 1200/4000. Plamka 0.28, rozdzielczość 1024*768 non-interlace, ramka do 80 Hz, odchylanie poziome 15-50 kHz. Dołączona przelotówka Amiga RGB-VGA. Bardzo dobra jakość obrazu i kolorów. Spełnia normy MPRII.

od 1285 zł

EPMLANT MAC/486 DX 40



Uniwersalny emulator Macintosha i PC 486 DX 40 MHz bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitasking z aplikacjami amigowymi. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Piccolo czy Picasso).

na tel.

Akcesoria DTP

PICCOLO SD64
64-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 2/4 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS.

od 1400 zł

Fastlane Z3
Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem <=20 MB/s

od 1020 zł

Szybkość pracy z dyskiem <=10 MB/s (synchronicznie) lub <=7 MB/s (asynchro.)
Skanery Serii EPSON GT 6500/8000
Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi.

od 2500 zł

Opcjonalna możliwość dołączenia przystawki do slajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR.

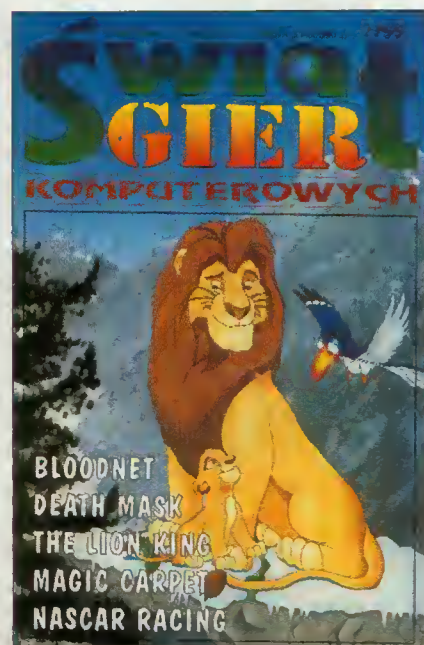
od 2500 zł

Wbudowane korekce gamma, ostrości i regulowany poziom jasności.
Oprogramowanie do skanowania PicoScan
Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter.

590 zł

OPROGRAMOWANIE

Digi ton Sound Studio 2	39
Digi ton Sound Studio 2 + sampler mono	54
Digi ton Sound Studio 2 + sampler stereo	75
Digi ton Sound Studio 2 + sampler stereo pro	129
Super Memo	39
Firma	120
AMISlowink	18
Iltagoras	od 14
Atlantida	14
Karciaz	14
Bank Danysz II	16
Kosztorys	70
Skarabeusz	14
Ortografia	190
NEWTEK Light Wave 3.2 PAL	1600
Real 3D v2.47 AMIGA	1390
Real 3D CLASSIC AMIGA	410
Real 3D WINDOVS	3450
TV - PAINT V.2.0	580
TV - PAINT V.3.0 (od paizdiernika)	1890
IMAGE - FX v1.5	590
IMAGE - FX/EGS/ dla posiadaczy karty GVP	210
ADPro PAL v.2.5	190
ADPro CONVERSION PACK	400
ADPro PRO CONTROL	240
ADPro EPSON SCANNER DRIVER	420
ADPro HP SCANJET IIc DRIVER	420
MORPHPLUS	470
CINEMORPH	150
OBJ OBJECT INTERFACE	290
MEDIA POINT v.3.0	1150
SCALA MM 211	490
SCALA MM 300	1100
CygnusEO prof v.3.5	270
Trueprint 24	190
SPRZET	
Genlock AX	398
Genlock AX-YC	545
Genlock AX-20	660
Generator Efektów GE-110	240
Matryca EP 200 RGB-YUV	610
Oigi Lab 2.0	490
Video Korektor VZ-201	230
Tuner telewizyjny	305
EPSON LQ 100 drukarka	682



TEN
ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
9 zł/90 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (9zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "SGK zestaw 5/95". W związku z powyższym prosimy o nie przysyłanie kuponów do redakcji. Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

Wszystkie osoby, które już wcześniej wysłały zamówienia z kuponami prosimy o bezpośrednie wpłacenie pieniędzy na nasze konto z zaznaczeniem zestawu, o który chodzi. Tym samym przedłużamy ważność ofert z poszczególnych miesięcy tego roku do miesiąca kwietnia.

OFERTA WAŻNA DO
15 CZERWCA

ALFIN
sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.
Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0